

Государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа  
№235 с углубленным изучением отдельных  
учебных предметов им. Д.Д. Шостаковича  
Адмиралтейского района Санкт-  
Петербурга



## **«Интерактивные образовательные квесты в виртуальном пространстве школьного музея «А музы не молчали...»**

**ПАМЯТКА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ ПО РАБОТЕ В ВИРТУАЛЬНОМ  
ПРОСТРАНСТВЕ МУЗЕЯ**

Автор: Ермолова Татьяна Константиновна

2020 год

## Содержание

Инструкция по использованию электронного ресурса.....	3
Запись на экскурсию .....	5
Прохождение образовательного квеста пользователем.....	6
Виртуальная экскурсия .....	16

## Инструкция по использованию электронного ресурса

Образовательный квест по Народному музею культуры и искусства блокадного Ленинграда «А музы не молчали»

**Ссылка на ресурс:** <https://spbmbmus.github.io/>

**Краткое описание ресурса:** Ресурс представляет собой вебсайт. На главной странице веб-ресурса расположены логотипы и контактные данные Народного музея культуры и искусства блокадного Ленинграда «А музы не молчали», а также меню, состоящие из трех подпунктов: запись на экскурсию, прохождение образовательного квеста и прохождение виртуальной экскурсии.

### Требования для работы с ресурсом:

Для оптимальной работы с веб-ресурсом потребуется совместимый браузер с поддержкой JavaScript и файлов cookie:

1. Microsoft Edge 18 или более поздняя версия,
2. Mozilla Firefox 60 или более поздняя версия,
3. Google Chrome 66 или более поздняя версия,
4. Safari 12 или более поздняя версия,
5. Opera Mini.

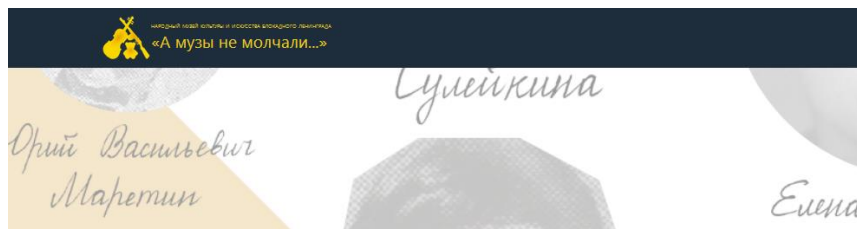
Для проигрывания медиа-файлов требуется предустановленный плагин Adobe Flash версии 30.0.0.0 и позднее.

Для просмотра видео и прослушивания аудиофайлов рекомендуется использование наушников или наличие подключенных аудио колонок.






**Дополнительные требования к системе для прохождения виртуальной экскурсии:** так как виртуальная экскурсия содержит в себе большой объем информации, то некоторые элементы могут подгружаться с задержкой, в особенности если пользователь использует старую версию браузера или имеет нестабильное подключение к сети Интернет. Как следствие, образовательный квест или запись на экскурсию могут осуществляться через мобильные устройства, а посещение виртуальной экскурсии стоит осуществлять только на персональном компьютере.

### Описание главной страницы:

На главной странице ресурса расположена краткая информация о Народном музее и контактные данные, а также обозначены шесть основных разделов ресурса: запись на экскурсию, четыре интерактивных образовательных квеста и интерактивная экскурсия. Пользователь попадает на данный ресурс и выбирает тот раздел сайта, который бы он хотел посетить. Интерактивные квесты расположены друг за другом и имеют порядковую нумерацию. Вид главной страницы сайта показан на изображении:





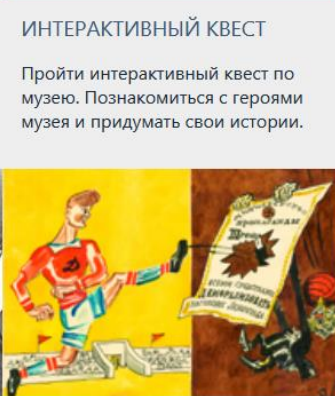
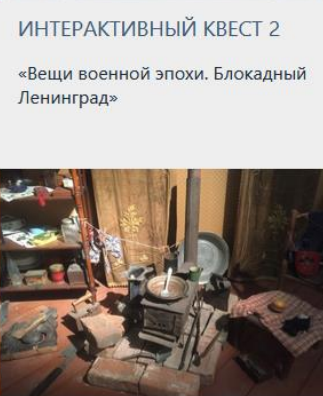


## ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МУЗЕЮ

 <p><b>ЗАПИСАТЬСЯ НА ЭКСКУРСИЮ</b> Записаться на экскурсию</p>	 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ</b> Пройти интерактивный квест по музею. Познакомиться с героями музея и придумать свои истории.</p>	 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ 2</b> «Вещи военной эпохи. Блокадный Ленинград»</p>
 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ 3</b> «Седьмая симфония. Блокадный Ленинград»</p>	 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ 4</b> «Раненные войной вещи. Блокадный Ленинград»</p>	 <p><b>ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКСКУРСИЯ</b> Посетить виртуальную экскурсию по нашему музею, выполненную работниками Президентской библиотеки!</p>

После того как пользователь изучил главную страницу сайта, он может осуществить переход на любой из трех обозначенных разделов:

## ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МУЗЕЮ

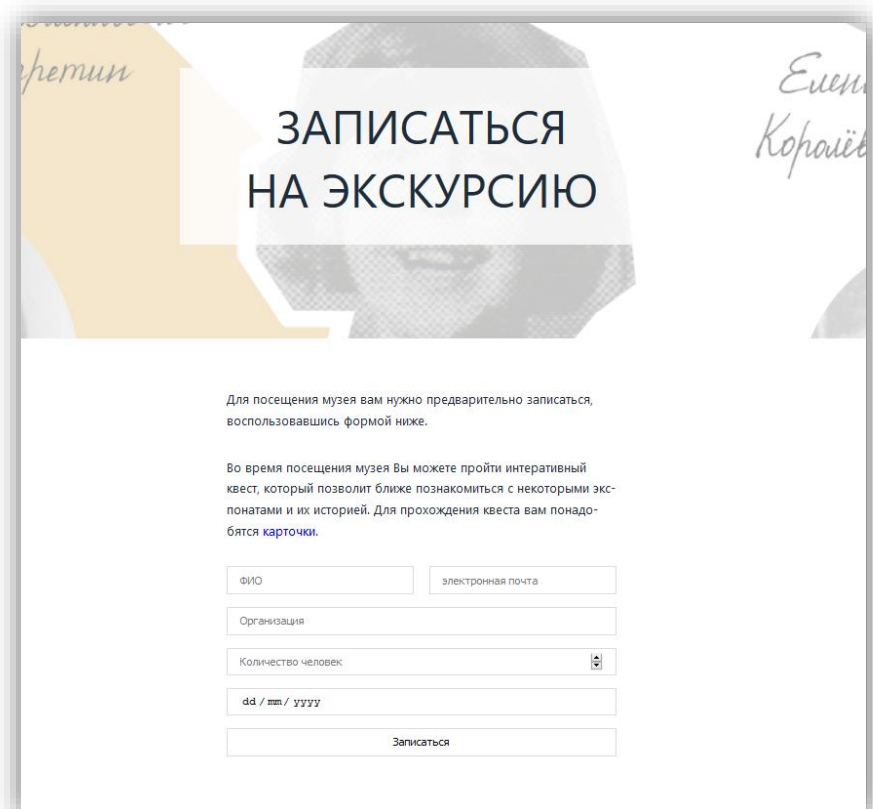
 <p><b>ЗАПИСАТЬСЯ НА ЭКСКУРСИЮ</b> Записаться на экскурсию</p>	 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ</b> Пройти интерактивный квест по музею. Познакомиться с героями музея и придумать свои истории.</p>	 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ 2</b> «Вещи военной эпохи. Блокадный Ленинград»</p>
 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ 3</b> «Седьмая симфония. Блокадный Ленинград»</p>	 <p><b>ИНТЕРАКТИВНЫЙ КВЕСТ 4</b> «Раненные войной вещи. Блокадный Ленинград»</p>	 <p><b>ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКСКУРСИЯ</b> Посетить виртуальную экскурсию по нашему музею, выполненную работниками Президентской библиотеки!</p>

## Запись на экскурсию

Прямая ссылка на раздел записи: <https://spbmbmus.github.io/booking.html>

Электронная запись на экскурсию позволяет желающим оставить предварительную заявку для посещения Народного музея. Перейдя по ссылке на главной странице, пользователю предоставляется анкета записи.

В анкете в полях указывается ФИО и электронная почта посетителя или организатора группы, наименование организации (в случае, если группа посещает музей от организации), количество человек в группе (от одного и больше), а также время посещения. После заполнения формы пользователь отправляет форму при помощи кнопки «Записаться».



Экранная форма записи на экскурсию. В центре заголовка написано «ЗАПИСАТЬСЯ НА ЭКСКУРСИЮ». Под заголовком текст: «Для посещения музея вам нужно предварительно записаться, воспользовавшись формой ниже. Во время посещения музея Вы можете пройти интерактивный квест, который позволит ближе познакомиться с некоторыми экспонатами и их историей. Для прохождения квеста вам понадобятся карточки.»

Формуляры:

- ФИО
- электронная почта
- Организация
- Количество человек
- dd / mm / yyyy
- Записаться

Заявка поступает на почту Народного музея в формате автоматизированного электронного письма. После чего работники музея обрабатывают заявку и связываются с пользователем по электронной почте для уточнения и подтверждения запроса.

## Прохождение образовательного квеста пользователем

Прямые ссылки на образовательные квесты:

Интерактивный квест 1: <https://spbmbmus.github.io/presentation/01.html>

Интерактивный квест 2. «Вещи военной эпохи. Блокадный Ленинград»:  
<https://spbmbmus.github.io/interactive2.html>

Интерактивный квест 3. «Седьмая симфония. Блокадный Ленинград»:

<https://spbmbmus.github.io/interactive3.html>

Интерактивный квест 4. «Раненные войной вещи. Блокадный Ленинград»:

<https://spbmbmus.github.io/interactive4.html>

Каждый квест представляет собой интерактивную презентацию, содержащую комплекс из творческих заданий, ориентированных на развитие понимания и ознакомление с экспонатами музея.

Образовательный квест может быть пройден любым пользователем сайта. В случае, если учащийся испытывает затруднения при работе с образовательным квестом, он может в любой момент связаться с оператором и получить ответы на возникшие вопросы. Более того, часть заданий образовательного квеста подразумевает творческий подход со стороны участника и, как следствие, результаты работы над такими заданиями направляются участником оператору для проверки и обсуждения.

Для прохождения образовательного квеста на стартовой странице сайта нужно выбрать один из четырех «Интерактивных квестов», после чего сайт переключится на стартовую страницу квеста.

На стартовой странице квеста размещено изображение со всеми персонажами, с которыми пользователю предстоит встретиться в процессе прохождения образовательного квеста. Снизу, на панели навигации, появится опция «Начать». Нажав на ссылку «Начать», вы откроете страницу описания квеста, где также будет расположена ссылка на форму решения заданий и краткая инструкция по работе с квестом.



После ознакомления с общей информацией можно нажать на «Дальше» и перейти на первую страницу образовательного квеста.

### Навигация

Навигация по заданиям внутри образовательного квеста осуществляется при помощи панели навигации расположенной снизу экрана:



Данная панель присутствует на всех экранах образовательного квеста.

Кнопка «Главная» ведет на стартовую страницу квеста.

Кнопка «Вернуться» ведет на предыдущую страницу.

Кнопка «Дальше» ведет на следующую страницу. Основное прохождение заданий происходит при помощи данной кнопки. После ознакомления с текстом или решения задания вы самостоятельно переходите на следующую страницу квеста при помощи данной кнопки.

Наличие вышеуказанных кнопок позволяет осуществлять самостоятельную навигацию по образовательному квесту, т.е. всегда можно вернуться назад и проверить свои знания, уточнить информацию или перечитать текст на предыдущих страницах. Задания также можно выполнять в произвольном порядке: если какое-то задание не окончено и ожидается ответ оператора, можно свободно перейти к следующему, а потом, если ответ получен, вернуться.

Кнопка «Задать вопрос оператору» отправляет пользователя на форму составления электронного письма на почту оператора квеста. Оформление письма, титул письма и задаваемые вопросы формируются участником квеста самостоятельно в зависимости от того, какие затруднения он испытал во время работы с квестом.

Составляя письмо, следует указать адрес *своей* электронной почты, внимательно проверив его. Если адрес будет указан неверно, оператор не сможет связаться с вами.

Пока все поля формы не будут заполнены, форма не отправится. После заполнения формы следует нажать на кнопку «Отправить».

Далее все ответы и общение с оператором будут происходить через электронную почту.

Чтобы вернуться к квесту, нужно в браузере вернуться на предыдущую страницу, воспользовавшись встроенной в браузер системой навигации



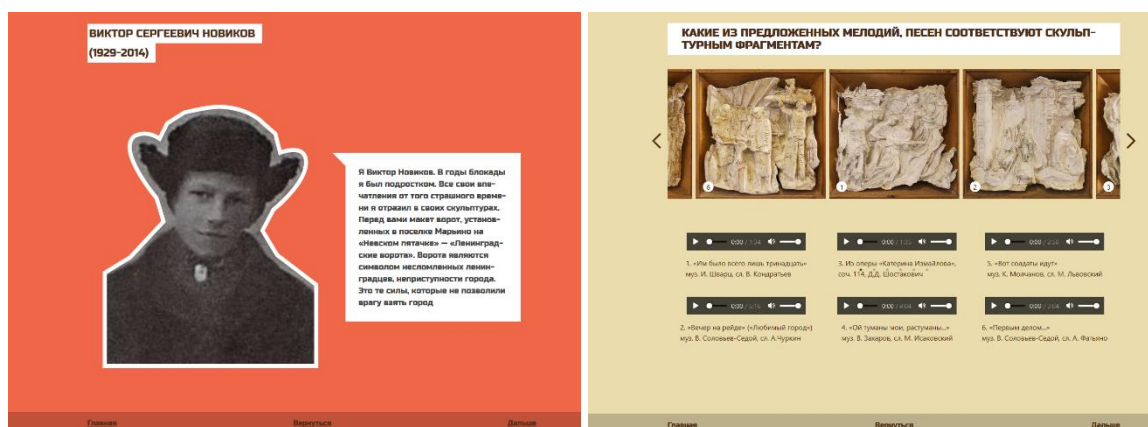
## Решение заданий

Большая часть заданий квеста выдается от лица персонажа: от лица детей блокадного Ленинграда, игрушек, знаменитого ученого и т.д.

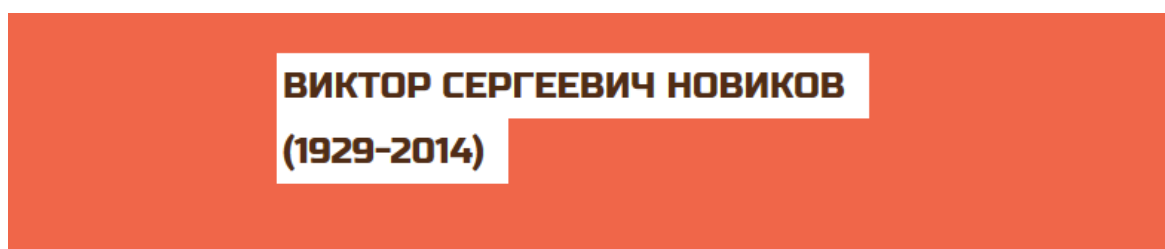
Образовательный квест состоит из двух основных блоков:

1. Знакомство с персонажем или образовательным материалом (фильмом, описанием, отрывком из литературного произведения),
2. И заданий, выполняемых участником самостоятельно или при помощи оператора.

На изображении показана страница знакомства с персонажем и страница задания:



На страницах знакомства с персонажем сверху страницы указана краткая информация о персонаже — его полное имя и годы жизни.



На страницах задания вверху рабочего поля дается описание и краткая инструкция по выполнению задания.



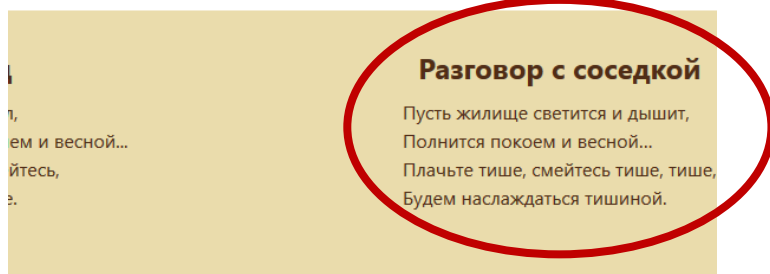
**КАКИЕ ИЗ ПРЕДЛОЖЕННЫХ МЕЛОДИЙ, ПЕСЕН СООТВЕТСТВУЮТ СКУЛЬПТУРНЫМ ФРАГМЕНТАМ?**

Если задание ориентировано на самостоятельную работу или предполагает подсказки, то на странице задания расположена кнопка «Показать ответ». При нажатии на нее, открывается письменная подсказка или ответ.

**ДОСЛОВНЫЙ ПЕРЕВОД ТЕКСТОВ (ПОДСТРОЧНИК И ЮРИЯ ВОРОНОВА, СОЗДАЙТЕ ХУДОЖЕСТВЕННО ЗАМЕНЯТЬ СИНОНИМАМИ, МОЖНО МЕНЯТЬ РУШАЯ ОБЩИЙ СМЫСЛ ТЕКСТОВ**




**ДОСЛОВНЫЙ ПЕРЕВОД ТЕКСТОВ (ПОДСТРОЧНИК И ЮРИЯ ВОРОНОВА, СОЗДАЙТЕ ХУДОЖЕСТВЕННО (НО ЗАМЕНЯТЬ СИНОНИМАМИ, МОЖНО МЕНЯТЬ РУШАЯ ОБЩИЙ СМЫСЛ ТЕКСТОВ**

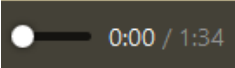



Если задание подразумевает работу с оператором, то в описании задания указывается, что ответ должен быть отослан оператору путем заполнения специальной формы (См. **Заполнение формы ответов**).

В образовательном квесте представлено несколько типов заданий:

**Первый тип заданий** подразумевает ознакомление с медиа-файлом (видео, музыкальным произведением) и решение задания на основе полученной информации.

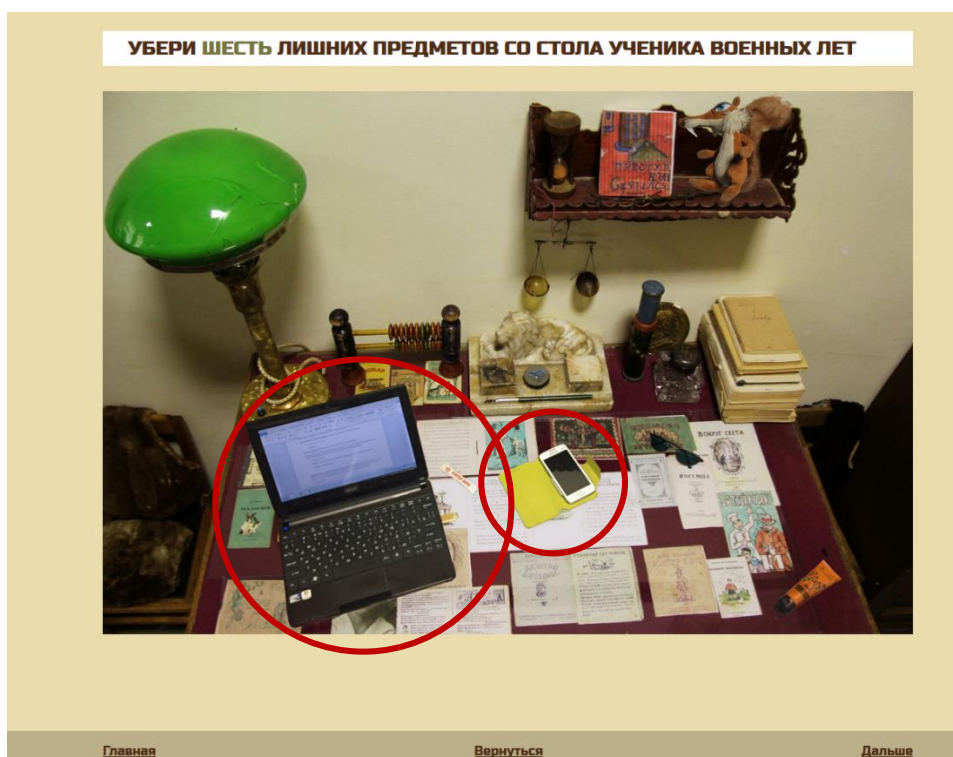
Для того, чтобы прослушать музыкальный файл или просмотреть видео, нужно нажать на кнопку  воспроизведения файла. Повторное нажатие на кнопку приводит к остановке воспроизведения видео или аудиофайла.

Шкала  указывает продолжительность видео или аудиофайла и позволяет участнику передвигаться по музыкальному отрывку или видеоролику самостоятельно путем передвижения бегунка шкалы.

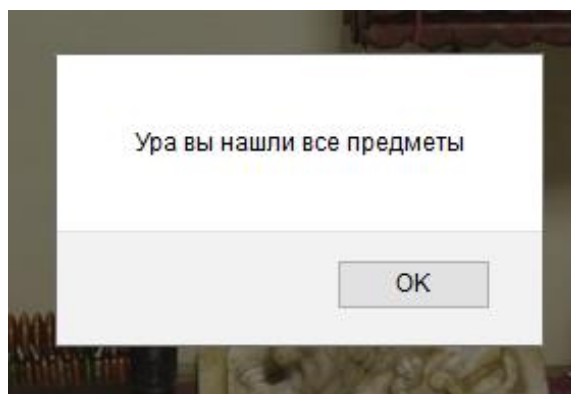
Шкала  позволяет управлять тем, насколько громко будет воспроизводиться файл. Для регулировки громкости нужно передвинуть бегунок.

**Второй тип заданий** предлагает ознакомиться с текстом (описанием, отрывками художественных произведений) и выполнить творческое задание на его основе. На первой странице задания учащийся знакомится с отрывком из литературного произведения, описанием предмета или историей музея. На последующих страницах учащийся должен отгадать ответы на вопросы и соотнести изображения экспонатов на основе материала.

**Третий тип заданий** заключается в поиске элементов изображения, которые не соответствуют временному периоду фотографии или изображения. На странице задания помещено изображение, на которое добавлены предметы. Нужно найти предметы и нажать на них:

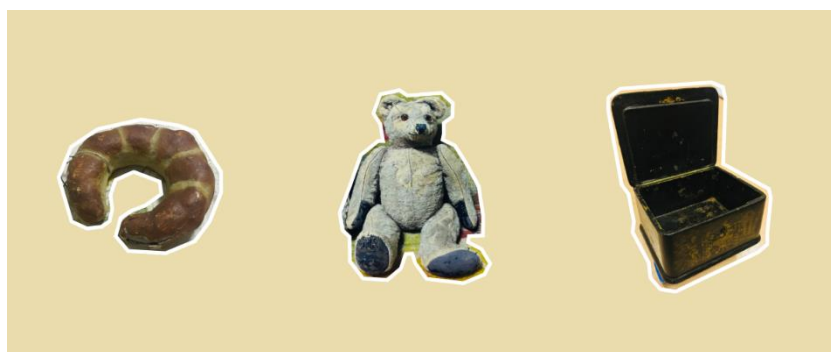


Если предмет действительно лишний, то после нажатия предмет исчезает. Количество предметов указано в задании. После того как все предметы будут найдены, на экран выводится табличка-поздравление, сигнализирующая об успешном прохождении задания:



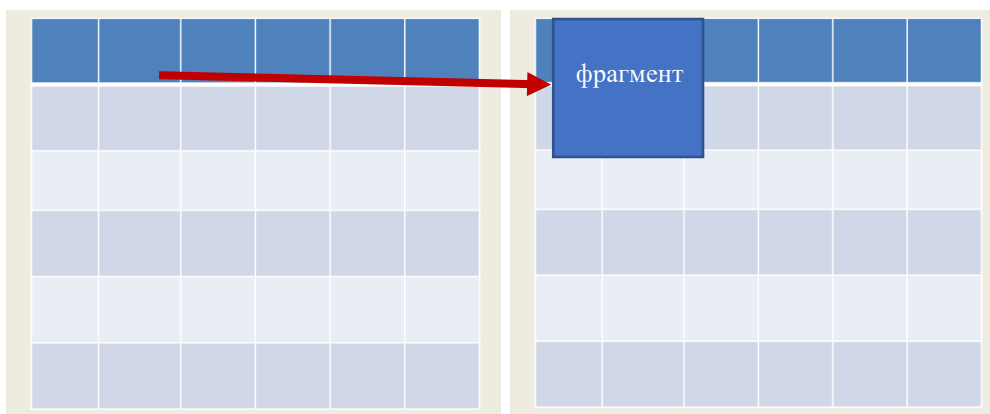
Чтобы продолжить образовательный квест, следует нажать на кнопку «*OK*». После исчезновения таблички, можно нажать на кнопку «*Дальше*» в нижней панели навигации.

**Четвертый тип заданий — творческий.** На экране представлен текст или некоторый предмет, например, игрушечный мишка или чернильница. Нужно опознать предмет и сочинить про него/нее историю.



Если на экране показан отрывок стихотворения или литературного произведения, то следует проанализировать задание и создать свою интерпретацию произведения. Результат работы посылается оператору для оценки и обсуждения через специальную форму (См. **Заполнение формы ответов**). Данное задание подразумевает написание стихотворений, сказок или предположений относительно названия необычных предметов.

**В пятом типе заданий** участнику образовательного квеста показывают сетку из нескольких квадратов:



По нажатию на один из квадратов тот преобразуется в часть предмета. Вы должны опознать этот предмет и написать свой ответ оператору. В случае затруднения с угадыванием предмета рядом с изображением предоставляется письменная подсказка или возможность расспросить оператора о скрытом предмете. Чаще всего, перед тем как перейти к такому типу задания, на предыдущих слайдах есть описание или упоминание скрытого предмета, которое должно помочь с решением задания.

**В шестом типе** задач собраны задания на логику. На странице задания показывают изображение-задачку, которую нужно решить:

**ВЫПОЛНИ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ, ПОЛУЧЕННЫЕ ОТВЕТЫ ВСТАВЬ В ТАБЛИЦУ И УЗНАЕШЬ, КТО БЫЛ ВТОРЫМ СПЕЦИАЛИСТОМ, СОЗДАВШИМ ТРУД «ОБОРОНА ДРЕВНЕРУССКИХ ГОРОДОВ»**

48÷2=	М	13×2=	Д	10×3=	Г	45+15=	А
49÷7=	И	32÷8=	Т	50×0=	В	66÷6=	Х
100÷10=	Р	7×2=	С	54÷9=	Е		
9×9=	Й	17×3=	Ч	11×3=	Л		

26	24	7	4	10	7	81			
14	6	10	30	6	6	0	7	51	
33	7	11	3	51	6	0			

Показать ответ

**Седьмой тип задач** позволяет воссоздать изображение на основе его фрагментов. На экране показаны фрагменты изображения. Нужно нажать на фрагменты и, если нажатый фрагмент действительно является частью оригинального изображения, он перемещается на свое место. Если фрагмент не является частью оригинального изображения, он исчезает.

**СОЗДАЙТЕ ТЕАТРАЛЬНУЮ АФИШУ, АНОНСИРУЮЩУЮ ВЫСТУПЛЕНИЕ ТАНЦЕВАЛЬНОГО КОЛЛЕКТИВА**

В конце образовательного квеста участнику выдаются сложные творческие задания (такие, как создание экслибриса или книги). Такие задания выполняются самостоятельно. В образовательном квесте описывается порядок работы над этими заданиями и подсказки, а также контактные данные Народного музея. Результаты работы можно выслать оператору по почте или лично посетить музей, чтобы принять участие в выставке ученических работ.

## Заполнение формы ответов

Если на странице задания присутствует метка «*Напиши ответ оператору*», то вам следует перейти в форму ответов и найти там выполняемое задание. Если такая форма уже открыта в отдельном окне, то нужно перейти в это окно браузера и продолжить заполнение формы.

Форма ответов находится по адресу:

Квест 1: <https://forms.gle/Jn3mzzzCUkMMei9Y7>

Квест 2: <https://forms.gle/so6CutkAiGXTyDyk8>

Квест 3: <https://forms.gle/VvWnb3Gp7xBy2QmD7>

Квест 4: <https://forms.gle/tfGs2nbFLEkn5YJ38>

Для упрощения поиска, в форме ответов каждому заданию дано краткое описание, порядковый номер и указан персонаж, который выдавал это задание.

Часть заданий являются обязательными для выполнения. Такие задания помечены знаком \* в правом верхнем углу. Не выполнив данные задания, отослать форму ответов оператору невозможно.

Если вы попытаете отослать форму оператору, не выполнив все обязательные задания, форма подчеркнет красным те задания, которые были пропущены.


Для того, чтобы оператор мог общаться с участником и обсудить его ответы, в начале формы заполняется имя участника и его электронная почта. Их стоит заполнить внимательно, в противном случае оператор не сможет послать ответное письмо с правильными ответами и комментариями.

Для комфортного заполнения формы и удобства работы оператора в форме представлено несколько типов форматов ответов.

В заданиях, где нужно соотнести одни предметы с другими, в бланке с ответом дается сетка выбора. Слева от сетки описаны предметы, которые даны в задании, а сверху то, что требуется соотнести с этими предметами. Например, в задании требуется соотнести скульптуры с музыкальными фрагментами. Слева от сетки даны буквы, соответствующие скульптурным фрагментам, а сверху порядковый номер аудиофайла. Нужно соотнести фрагменты с музыкой, заполнив сетку:

Задание 3 (Задание Виктора Новикова) Какая мелодия соответствует каждой из скульптур? :

**КАКИЕ ИЗ ПРЕДЛОЖЕННЫХ МЕЛОДИЙ, ПЕСЕН СООТВЕТСТВУЮТ СКУЛЬПТУРНЫМ ФРАГМЕНТАМ?**



1. «Их было всего лишь тринадцать»  
муз. И. Шварц, сл. В. Кондратьев

2. «Взлет на рейды» («Любимый город»)  
муз. В. Соловьев-Седой, сл. А. Чуркин

3. Из оперы «Катерина Измайлова»,  
соч. Т.А. Д.Д. Шостакович

4. «Ой туманы мои, туманы...»  
муз. В. Захаров, сл. Н. Исаковский

5. «Вот солдаты идут»  
муз. К. Молчанов, сл. М. Львовский

6. «Первым делом...»  
муз. В. Соловьев-Седой, сл. А. Фельно

	1	2	3	4	5	6
А	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Б	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
В	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Г	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Для творческих заданий, в которых предлагается сочинить свой рассказ или повествование, в форме ответов помещено пустое поле, куда можно вписать свою историю, стихотворение или описание предмета:

Задание 4 (Задание Елены Королёвой) Придумай историю одной из этих вещей:




Long answer text

Если задание квеста подразумевает однозначный ответ (например, определить, какое из четырех музыкальных произведений является верным), то в форме можно выбрать только один вариант, путем помещения галочки напротив своего ответа:

Задание 9 (Какой из этих четырех отрывков является темой "Нашествия"): \*

ПРОСЛУШАЙТЕ ФРАГМЕНТЫ ЧЕТЫРЕХ ЧАСТЕЙ 7 СИМФОНИИ Д.Д. ШОСТАКОВИЧА И ОПРЕДИЛИТЕ ТЕМУ «НАШЕСТВИЯ».



Fragment 1: 0:00 / 1:07  
Фрагмент из 1 части

Fragment 2: 0:00 / 1:20  
Фрагмент из 2 части

Fragment 3: 0:00 / 1:00  
Фрагмент из 3 части

Fragment 4: 0:00 / 1:00  
Фрагмент из 4 части

1

2

3

4

Форма ответов организована таким образом, что можно в любой момент вернуться к любому из заданий, поменять свой ответ или дополнить его.

После того, как участник заполнит все обязательные ответы, в самом низу формы по нажатию кнопки «Отправить» он может отослать свои ответы на проверку.


## Виртуальная экскурсия



Прямая ссылка на виртуальную экскурсию:  
<http://school235.ru/museumtour/SchoolMuseum.html>

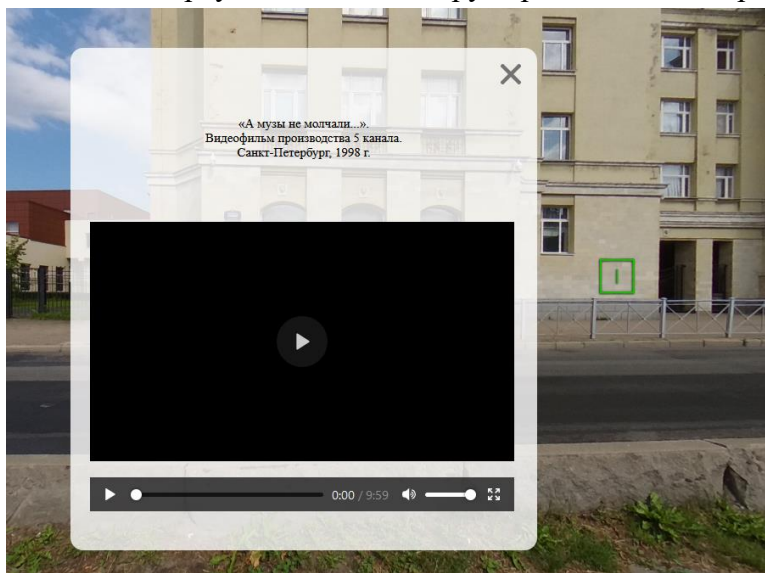
Виртуальная трехмерная экскурсия представляет собой трехмерное пространство, в котором представлены залы музея. Можно пройти по залу, рассмотреть часть экспонатов вблизи.

При переходе по ссылке «Интерактивная экскурсия» в главном меню откроется новая вкладка со страницей загрузки экскурсии.



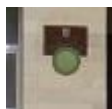
При нажатии на значок  на экране появится информация о школе и музее.

Значок видеокамеры  запустит фильм о школе. Чтобы посмотреть фильм нужно нажать на треугольник по центру экрана. Чтобы закрыть фильм — на крестик. 








Дальнейшая навигация по экскурсии происходит при помощи интерактивных подсказок.

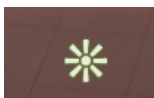


зеленый круг обозначает экспонаты или объекты, с которыми можно взаимодействовать. При нажатии на них откроется новое окно с фото или информацией. Стрелки < > позволят совершить переход между фотографиями или страницами информации, если их больше одной. Нажав на знак, можно раскрыть всплывающее окно

на  весь экран.  позволяет закрыть окно, чтобы перейти к другим экспонатам.



Более сложный круг (пульсирующий круг)  обозначает более сложное взаимодействие, например, переход в другой зал, другую точку обзора или на другой этаж музея.





значок указывает на витрины, в которых хранится множество предметов. Нажав на него, вы увидите экспонаты вблизи.



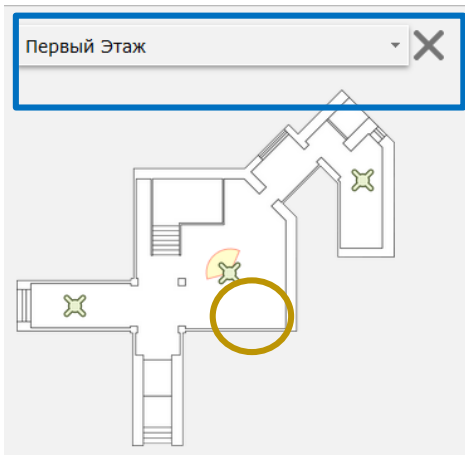
Чтобы выйти из такого экрана, в правом верхнем углу нужно нажать на значок

«закрыть» 

Чтобы пройти внутрь музея и начать экскурсию, на первом экране нужно найти пульсирующий круг и нажать на него.

Слева на экране отображается карта. Карта помогает ориентироваться в пространстве, а также показывает точки , из которых можно рассмотреть помещение. Если направить курсор мышки к такой точке, у нее появится название. Если на нее кликнуть, то вы автоматически в нее перейдете. Полукруг у точки  указывает на то, в какую сторону помещения сейчас направлена камера.

Вкладка сверху карты позволяет переключаться между этажами



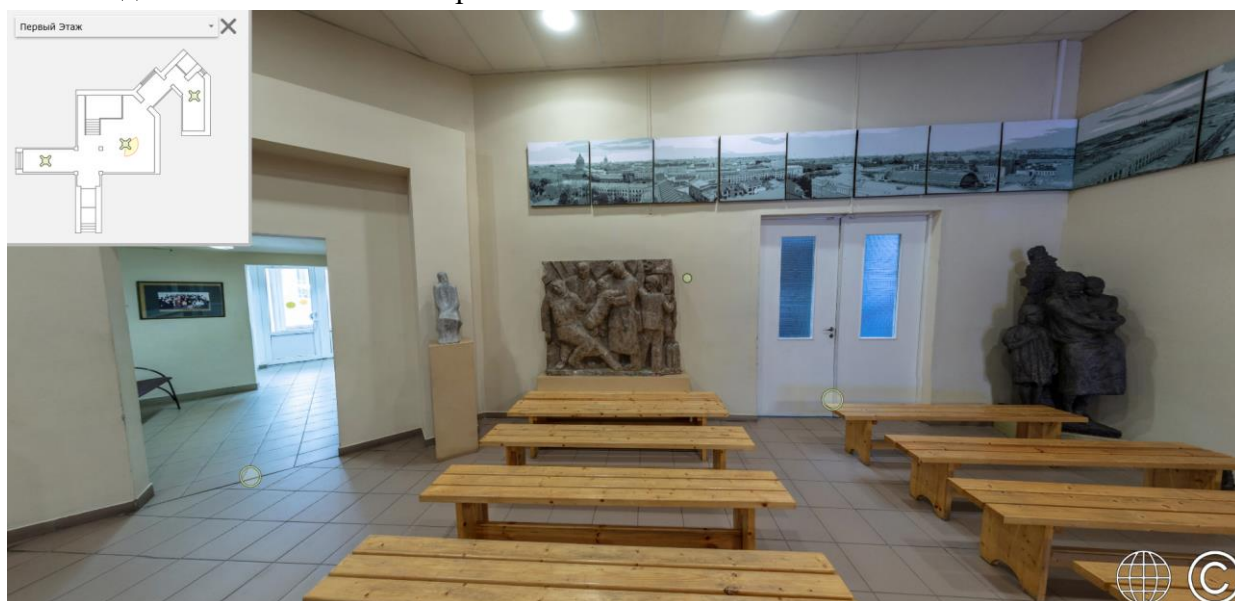
Вы можете взаимодействовать со всеми активными предметами в зале. Все предметы, с которыми возможно какое-либо взаимодействие, обозначены зеленым кругом.

Поворот камеры осуществляется при помощи зажатия левой кнопки мышки и передвижения ее вправо или влево. Из одной точки вы можете рассмотреть все вокруг вас.

Если вы закрыли карту, то снова открыть ее можно при помощи значка в правом нижнем углу экрана.



Вид зала с активными интерактивными элементами:

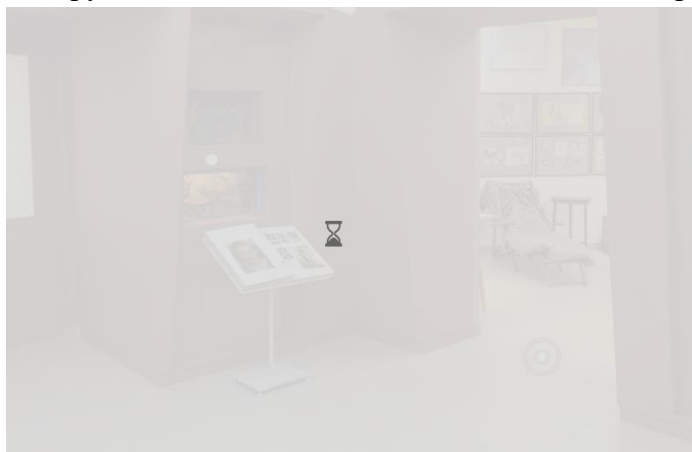


Для разных экспонатов выводится разная интересная информация. Это могут быть фотографии, описания, текст или история.



Взаимодействие с такими окнами происходит по вышеуказанному принципу.

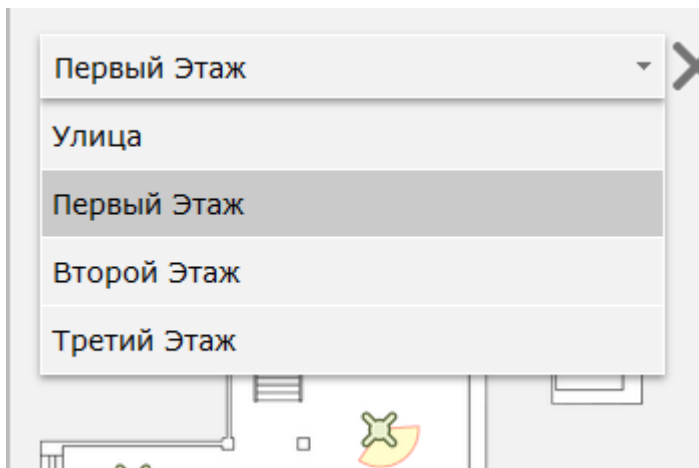
В случае появления экрана загрузки стоит немного подождать, так как экскурсия подгружает большую фотографию или коллекцию фотографий. Через некоторое время значок загрузки заменится на всплывающее окно с информацией.



После изучения первого этажа на второй этаж можно перейти одним из двух способов:

- 1) найти дверь, у которой будет активный значок взаимодействия
- 2) при помощи карты сменить этаж





Вы можете перемещаться по трем этажам, а также рассмотреть музей с улицы.

Чтобы выйти из интерактивной экскурсии, достаточно закрыть окно браузера или вкладку с экскурсией.