

**Бюджетное учреждение Республики Калмыкия
«Национальная библиотека им. А. М. Амур-Санана»
Научно-методический отдел**



**Как библиотеке подключиться
к программе
«Пушкинская карта»**

методические рекомендации

Элиста, 2024

**Бюджетное учреждение Республики Калмыкия
«Национальная библиотека им. А. М. Амур-Санана»
Научно-методический отдел**

**Как библиотеке подключиться
к программе
«Пушкинская карта»**

методические рекомендации

Элиста, 2024

**Составитель:
Цеденова Т. Л.**

**Редактор:
Аргунова О. Е.**

**Ответственный за выпуск:
Безидеева М. Н.,
директор БУ РК «НБ им. А. М. Амур-Санана»**

**Как библиотеке войти в программу «Пушкинская карта» :
методические рекомендации / БУ РК «Национальная библиотека им.
А. М. Амур-Санана» ; составитель Т. Л. Цеденова ; редактор
О. Е. Аргунова ; ответственный за выпуск М. Н. Безидеева. – Элиста,
2024. – 47, [1] с. – Текст : непосредственный.**

*Пособие адресовано библиотечным работникам региона и
содержит информацию о программе «Пушкинская карта», а также
методические рекомендации по организации работы в данной программе.*

От составителя

8 сентября 2021 г. Правительством Российской Федерации было принято постановление № 1521 «О социальной поддержке молодежи в возрасте от 14 до 22 лет для повышения доступности организаций культуры».

Оно получило реализацию в «Пушкинской карте» – совместном проекте Министерства культуры, Министерства цифрового развития, «Почта Банка», который уже третий год позволяет молодым людям (от 14 до 22 лет) бесплатно посещать учреждения культуры, в том числе библиотеки, за счёт федерального бюджета.

Безусловно, проект открыл широкие горизонты для повышения культурного уровня школьников и студентов через приобщение к лучшим образцам современной культуры и искусства. Кроме того, он оказал еще и всемерную поддержку учреждениям культуры, они стали намного ближе к пользователю. И что очень немаловажно, проект позволил улучшить финансовые возможности домов культуры, библиотек, театров, музеев и концертных организаций.

Данные методические рекомендации содержат основные положения о «Пушкинской карте», разъяснения по внедрению программы и образцы некоторых документов.

Они адресованы, в первую очередь, библиотечным работникам. Надеемся, что с нашей помощью все муниципальные библиотеки республики войдут в программу «Пушкинская карта» и смогут укрепить материально-техническую базу, ведь они оказывают населению бесплатные услуги, а проведение мероприятий зачастую требует расходов на призы и реквизиты, оформление помещений, обновление компьютерной техники и т. д.

Будем рады, если издание вызовет интерес у работников других учреждений культуры, специалистов муниципальных образований, руководителей и методистов.

Отзывы и предложения вы можете присылать по адресу:

358000 Республика Калмыкия,

г. Элиста, ул. Пушкина, 1.

Национальная библиотека им. А. М. Амур-Санана,

Научно-методический отдел.

Тел.: (847-22)3-48-61,

e-mail: sanan-nmo@mail.ru.

Основные положения о «Пушкинской карте»

В июне 2021 г. Президентом Российской Федерации В. В. Путиным была инициирована федеральная программа господдержки «Пушкинская карта», которая призвана повысить доступность учреждений культуры для молодежи. Данная инициатива решает две важные задачи. Во-первых, это повышение культурной активности молодежи. Во-вторых, дополнительное финансирование и повышение привлекательности услуг учреждений культуры. Обе задачи актуальные, что подтверждают исследования последних лет. В рамках проекта каждый молодой житель России в возрасте от 14 до 22 лет (включительно) может получить специальную банковскую карту, которой сможет оплачивать билеты в музеи, театры, концертные организации и другие учреждения культуры по всей стране.



Номинал карты составляет 5000 рублей, из них 2000 рублей можно потратить на кинопоказы отечественных фильмов. Купить билеты можно до конца календарного года, не потраченные средства на карте будут сгорать. Воспользоваться картой сможет только ее обладатель. Если

молодому человеку исполняется 23 года, карта прекращает свое действие.

На какие мероприятия можно сходить по «Пушкинской карте»? Сейчас проект распространяется на:

- фестивали и праздники;
- спектакли, мюзиклы, оперы;
- концерты и музыкальные вечера;
- экскурсии;
- выставки;
- аудиоэкскурсии;
- мастер-классы, обучающие программы и лекции;
- кинопоказы отечественных фильмов.

В правилах внедрения программы есть такой пункт, который вызывает особое доверие и поддержку у родителей и педагогов: специально созданный экспертный совет при органах государственной власти субъектов Российской Федерации, который осуществляет управление в сфере культуры, модерирует мероприятия перед публикацией на PRO.Культура.РФ и не допускает откровенно развлекательных мероприятий без культурной и просветительской составляющей.

Кроме того, в конце 2022 года Государственная Дума приняла закон о запрете ЛГБТ-пропаганды, поэтому мероприятия с таким контекстом не пройдут модерацию.

Также не допустят к участию в проекте учреждения, мероприятия которых содержат:

- сведения о способах, методах разработки и изготовления наркотических средств, психотропных веществ или их прекурсоров;
- материалы, пропагандирующие порнографию, культ насилия и жестокости;
- скрытые вставки и иные технические приемы и способы распространения информации, воздействующие на подсознание людей и (или) оказывающие вредное влияние на их здоровье;
- материалы, содержащие нецензурную брань.

Очень важно, что Министерство культуры Российской Федерации приняло решение в период специальной военной операции (СВО) сделать упор на проведение патриотических мероприятий, поэтому библиотеки должны учесть это в планировании своей деятельности.

Как внедрить программу «Пушкинская карта» в библиотеке?

Подключиться к программе «Пушкинская карта» могут учреждения культуры, в том числе и библиотеки, всех уровней – федеральные, региональные, муниципальные и частные. Чтобы внедрить в работу новый формат, надо соблюсти требования Министерства культуры Российской Федерации: учреждения должны соответствовать творческим и техническим критериям.

Творческие критерии Министерства культуры Российской Федерации к участникам программы «Пушкинская карта»

1. Наличие в репертуаре народных произведений, а также русской, отечественной и зарубежной классики.
2. Репертуар направлен на формирование гармонично развитой, социально ответственной и патриотичной личности, в том числе антисуицидальной, антинаркотической и антиэкстремистской направленности.
3. Наличие коллекции предметов материального мира, имеющих национальное, общероссийское и мировое историческое, художественное, научное и культурное значение.
4. Применение в мероприятиях интерактивных, просветительских, образовательных и инклюзивных форматов работы с аудиторией.

Первые три пункта критерий для библиотек будут означать содержание книжных фондов и основные направления деятельности.

Технические критерии Министерства культуры Российской Федерации к участникам программы «Пушкинская карта»

1. Наличие личного кабинета на платформе «PRO.Культура.РФ».
2. Наличие собственного сайта с возможностью продажи билетов онлайн. Это означает, что подключена любая из онлайн-кассовых или билетных систем с обязательной возможностью оплаты банковской картой платежной системы «Мир».
3. Наличие специального сканера для считывания QR-кода с билета. Эти данные будут передаваться на ресурсы Министерства культуры Российской Федерации.

Как только учреждение проведет анализ на соответствие творческим и техническим требованиям Министерства культуры Российской Федерации, ему можно будет приступить к внедрению программы «Пушкинская карта». И первым пунктом плана реализации поставить регистрацию на сайте «PRO.Культура.РФ».

Как зарегистрироваться на PRO.Культура.РФ: пошаговая инструкция

Шаг 1. Перейдите по ссылке для регистрации аккаунта учреждения на портале.

Шаг 2. Заполните все поля, прочитайте правила пользования сайтом и проставьте галочку в чек-боксе «Я согласен с правилами...». Обязательно зафиксируйте, на какую почту зарегистрировали аккаунт – она понадобится для доступа в личный кабинет. Сохраните пароль.

Шаг 3. Проверьте электронную почту и перейдите по ссылке из письма. Если не видите письмо, проверьте папку «Спам». Если там нет – нажмите «Выслать повторно».

Шаг 4. Проверьте по ИНН, зарегистрировано ли ваше учреждение в проекте. Для этого на странице, куда вас направили после регистрации, нажмите кнопку «Поиск по ИНН».

Шаг 5. Присоединитесь к кабинету учреждения или создайте учреждение по одноименной кнопке, если не нашли его по ИНН и местоположению с названием.

Шаг 6. Дождитесь окончания присоединения или модерации созданного учреждения. Это может занять до двух недель. Письмо со ссылкой в личный кабинет придет на почту, указанную при регистрации в шаге 2.

Следующим этапом внедрения программы «Пушкинская карта» является обеспечение возможности продажи билетов на мероприятия.

Выбор бюджетного способа продажи билетов

Учреждение культуры может выбрать, как продавать билеты в рамках проекта, из двух способов:

- онлайн с применением виртуального «белого» терминала – интегрированной с проектом билетной системы и интернет-эквайринга;
- очно с применением физического «белого» терминала – торгового эквайринга с кассовым аппаратом и pos-терминалом для приема карт.

«Белый» терминал – это специально выделенный терминал для продажи билетов на мероприятия, прошедший модерацию в рамках программы «Пушкинская карта».

Продажа билетов онлайн

Для продажи билетов онлайн, потребуется подключение к билетной системе или маркетплейсу, которые поддерживают оплату «Пушкинской картой». Также потребуется интернет-эквайринг. Интернет-эквайринг – это технология безналичных платежей при совершении виртуальных покупок. Покупки в интернет-магазинах совершаются при помощи банковской карты или электронных денег через специальный веб-интерфейс, который обеспечивает передачу платежной информации и сохраняет ее конфиденциальность. Для подключения интернет-эквайринга обязательно наличие сайта, соответствующего требованиям банка. На этом пункте хотелось бы сделать акцент, так как не все муниципальные библиотеки в Республике Калмыкия имеют собственный сайт.

Большинство учреждений отдают предпочтение эквайрингу от Сбербанка из-за его простой интеграции с билетными системами и возможности работы со счетом в казначействе без открытия отдельного счета учреждению. Сейчас многие билетные системы предлагают подключение оплаты по проекту. В таблице 1 приведено несколько вариантов со ссылками и сравнением операторов.

Таблица 1. Сравнение предложений билетных систем по «Пушкинской карте»

№ п/п	Билетная система	Настраивают подключение сами	Преимущества	Стоимость
1.	Яндекс.Билеты	Нет	Яндекс Афиша, Аналитика продаж Виджет на сайт Скан QR-кодов	3 – 4 % от оборота
2.	Quick Tickets	Да	Подключают за 3	от 3 %

			дня, настраивают имеющийся терминал	
3.	ProfTicket	Нет	Виджет на сайт, лого в афише для «пушкинских» событий, шаблон именного билета	персональная
4.	Radario	Нет	Виджет для сайта, Аналитика продаж, абонементы	1 – 7 % от оборота
5.	Listim	Да	Виджет для сайта и соцсетей, Аналитика продаж, Скан QR-кодов	3 – 4 % от оборота
6.	ВМУЗЕЙ	Нет	Виджет на сайт, лого в афише для «пушкинских» событий, шаблон именного билета	4,9 % от оборота

Всех билетных операторов, которые авторизованы для продажи билетов по «Пушкинской карте», можно найти в специальном разделе сайта PRO.Культура.РФ. На данный момент таковых 26.

В таблице 2 приведены некоторые билетные операторы, участвующие в проекте.

Таблица 2. Билетные операторы



К примеру, Национальная библиотека им. А. М. Амур-Санана пользуется услугами оператора ВМУЗЕЙ, оплата которых составляет 4,9 % от стоимости каждого проданного билета.

Все билетные системы предлагают оформление физического терминала при необходимости. Кроме того, по ним можно продавать как «пушкинские» мероприятия, так и обычные платные события в учреждении.

Если оплата будет производиться только через сайт, то физический «белый» терминал приобретать не обязательно. К чему лишние затраты: покупка и настройка кассы, обновление фискального накопителя каждые 15 месяцев, POS-терминал. При этом после регистрации его можно будет использовать только для оплаты по «Пушкинской карте».

В отдаленных селах такие вложения могут не окупиться, особенно если посетители не привыкли пользоваться пластиковыми картами. В таком случае выгоднее и проще будет оформить виртуальный «белый» терминал.

Очная продажа билетов

Для очной покупки билетов в учреждении потребуется физический «белый» терминал. Это платежный терминал, который зарегистрирован на портале PRO.Культура.РФ.

После регистрации по нему станут недоступны обычные покупки, разрешена будет только оплата «пушкинских» мероприятий.

Отличия «белого» терминала от обычного приведены в таблице 3.

Таблица 3. Сравнение терминалов для участия в проекте

«Белый» vs «Серый» платежный терминал		
	БЕЛЫЙ ТЕРМИНАЛ	СЕРЫЙ (ОБЫЧНЫЙ) ТЕРМИНАЛ
Требуется ли регистрация на pro.culture.ru?	✓	✗
Можно ли продавать билеты на мероприятия, прошедшие модерацию?	✓	✓
Можно ли продавать билеты на мероприятия, НЕ прошедшие модерацию?	✗	✓
Можно ли продавать иную продукцию (сувенирную, книжную и пр.)?	✗	✓
Можно ли оплачивать покупку билета «Пушкинской картой»?	✓	✗
Можно ли оплачивать покупку любой другой банковской картой?	✓	✓
Сколько требуется терминалов учреждению для участия в программе?	Минимум: 1	Без ограничений

Поскольку к терминалу предъявляется ряд технических требований, оптимальным для выбора считается комплект:

- POS-терминал Сбербанка, с функцией мультимерч, в одном терминале два TID. Модели PAX S300 или PAX SP30;
- интегрированный кассовый аппарат, для синхронной обработки заказов и передачи данных в реестр. Линейка кассовых аппаратов Атол.

Когда приобретается билетная система нужно обязательно обратить внимание, предлагает ли она приложение для сканирования QR-кодов и контроля доступа. Необходимо выбрать систему с такой опцией, тогда достаточно будет установить на любой смартфон приложение и перед мероприятием отсканировать код с билета посетителя.

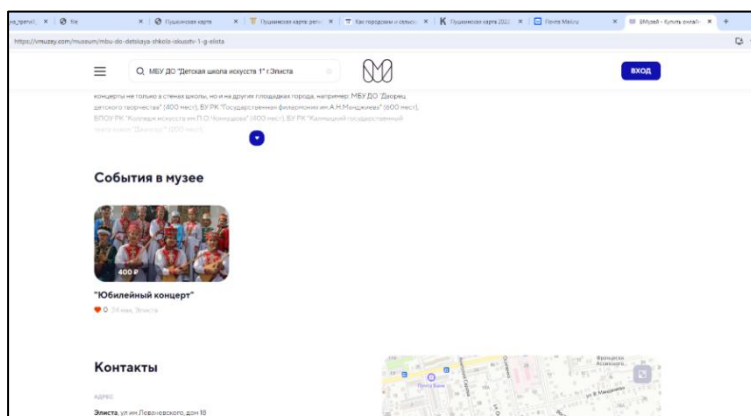
Как включить библиотечное мероприятие в программу «Пушкинская карта»?

Информацию о мероприятиях библиотеки должны разместить в личном кабинете на платформе «PRO.Культура.РФ». Для этого в личном кабинете сначала надо зарегистрировать само учреждение, а потом площадку, на которой проходит мероприятие.

Алгоритм создания личного кабинета библиотеки на платформе приведен выше. Теперь необходимо зарегистрировать площадку мероприятия. Это делается в разделе «Места» платформы «PRO.Культура.РФ».

Затем необходимо разместить анонс мероприятия «Пушкинской карты», к которому прикреплена созданная площадка.

Когда учреждение будет внесено в список участников проекта, поддержка платформы «PRO.Культура.РФ» поставит в его карточке специальную отметку. После этого появляются поля, в которых можно указать, что конкретное событие проходит в рамках проекта «Пушкинская карта».



в поле «Участвует в проекте «Пушкинская карта»».

Описание мероприятия должно включать от 500 до 1000 символов, это должна быть краткая информация о том, что ждет гостей.

В раздел «События», не позднее чем за пять дней до начала мероприятия, вносится информация. Чтобы отметить, что мероприятие проходит в рамках проекта «Пушкинская карта», нужно поставить галочку

В разделе «Места» нужно рассказать о площадке, т. е. о вашей библиотеке интересные факты, это должен быть небольшой связный рассказ.

Есть определенные требования и в отношении изображений: фотография должна быть без надписи и копирайта, обрезанных элементов и рамок. Нельзя публиковать уже готовую афишу или коллаж.

Информация о цене билетов указывается в полях «Цена» и «Ссылка на покупку билетов». Ссылка должна вести на мероприятие у билетного оператора или страницу учреждения, на которой продают билеты.

Пустые ссылки или ссылки, ведущие на главную страницу сайта учреждения, размещать нельзя.

Если у библиотеки несколько площадок для продажи билетов, ссылки на них можно указать в полях «Дополнительные ссылки на продажу билетов».

Как определить стоимость билета

Цена на билет на мероприятие по «Пушкинской карте» рассчитывается как на любое другое мероприятие – исходя из расходов на его организацию, ожидаемую прибыль и рыночную цену аналогичных услуг.

Очевидно, что билет на мастер-класс будет стоить значительно дороже билета, к примеру, на викторину. Потому что в смету расходов мастер-класса войдут: покупка материалов, оплата труда мастера, расходы на электричество, затраченное на освещение во время проведения мероприятия, расходы на отопление, если мастер-класс проводится в холодное время года и т. д.

Обязательно составляется смета расходов, которая будет основанием при определении цены билета на мероприятие.

Модерация мероприятия

После заполнения всех полей формы события на «PRO.Культура.РФ» начнется модерация мероприятия. Говоря простыми словами, это проверка материалов на соответствие требованиям контекстных систем.

На первом этапе событие (мероприятие) проходит проверку у модераторов платформы «PRO.Культура.РФ».

Подтвержденные события проверяет экспертный совет при органах государственной власти субъектов Российской Федерации, который осуществляет управление в сфере культуры.

В Республике Калмыкия экспертный совет создан в министерстве культуры и туризма Республики Калмыкия. В состав совета входят выдающиеся деятели культуры и искусства, представители общественных

советов в сфере культуры, органов государственной власти и государственных учреждений культуры (не менее пяти человек).

Экспертный совет собирается не реже одного раза в месяц. Для принятия решения необходимо солидарное мнение не менее трех участников совета из разных сфер культуры.

В 2024 году министерство культуры Российской Федерации планирует расширить требования к заявкам и критериям отбора мероприятий. Они должны соответствовать Основам государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей, утвержденным Указом Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809.

Как настроить платежные системы?

Как уже упоминалось выше, для работы с «Пушкинской картой» необходимо получить «белые» платежные терминалы и зарегистрировать их на «PRO.Культура.РФ». «Белый» платежный терминал нельзя использовать для продажи сувениров, книг и продуктов питания. Только для билетов на мероприятия по «Пушкинской карте».

Чтобы зарегистрировать «белый» терминал, нужно отправить заявку на подключение к программе «Пушкинская карта» на почту: pro@team.culture.ru, предоставить все поля для регистрации «белого» терминала:

- ID банка-эквайера (11 символов);
- ID продавца (15 символов);
- ID терминала (до 8 символов);
- код категории продавца (4 символа).

Учреждение может указать информацию о тех терминалах, которые уже использует, но есть два условия: вся афиша учреждения должна быть внесена на «PRO.Культура.РФ» и все события одобрены экспертным советом. Тогда все терминалы, которые использует учреждение для продажи билетов, станут «белыми».

Следующий этап – процесс запуска продажи билетов. Как продать билеты через интернет? Если все мероприятия прошли модерацию, надо только зарегистрировать тот ID-терминал, который учреждение использует на сайте, и он станет «белым». Если не все мероприятия прошли модерацию, то необходимо попросить у банка второй виртуальный терминал на сайт.

Как продать билеты через кассу? Если все мероприятия прошли модерацию, учреждение использует то терминальное оборудование, которое установлено. Если не все мероприятия прошли модерацию, нужно либо получить дополнительный merchant ID на оборудование, либо получить в банке дополнительный комплект оборудования, чтобы зарегистрировать его в качестве «белого» терминала.

Если посетитель оплатит вход на мероприятие «Пушкинской картой», то в бланке билета, абонеента или путевки после реквизита «Сведения о посетителе» должно быть указано «В рамках программы «Пушкинская карта»». Все реквизиты в кассовом чеке должны быть четкими и легко читаться в течение шести месяцев со дня их печати на бумаге.

Какие документы по «Пушкинской карте» должны быть в библиотеке?

Проект «Пушкинская карта» регламентирован постановлением Правительства Российской Федерации от 08.09.2021 № 1521. По нему также выпущен ряд методических рекомендаций, которые можно скачать в системе:

- Подготовка к участию в программе;
- Получение сведений о терминалах оплаты;
- Работа с реестром сведений о проданных билетах;
- Получение сведений о мероприятиях.

Власти региона могут принять дополнительные нормативные акты по реализации проекта. Обычно это план мероприятий или дорожная карта по включению в программу «Пушкинская карта». Такой документ регламентирует слаженное взаимодействие учреждений разных отраслей, закрепляет этапы и ответственных за их выполнение, устанавливает конкретные сроки и подтверждающую отчетность.

Каждое учреждение, которое внедряет программу, в том числе и библиотеки, должны разработать локальные акты по «Пушкинской карте» согласно списку:

- приказ о создании рабочей группы и назначении ответственного лица за реализацию программы;
- должностные обязанности для ответственного за проект «Пушкинская карта»;
- положение о платных услугах с приложением о распределении расходов;
- форма билета по Пушкинской карте;
- прейскурант с введением мероприятий по Пушкинской карте;
- письмо билетному оператору об обмене базами пользователей для привлечения новых посетителей по Пушкинской карте;
- оферта по мероприятиям с оплатой Пушкинской картой;
- план продаж по направлениям деятельности.

Обязательно также ведение документации по планированию и учету работы в программе «Пушкинская карта». Какие документы нужно вести?

Примерный перечень документов по планированию и учету

- план мероприятий по «Пушкинской карте на период» (год, квартал, месяц);
- проектирование интерактивных, просветительских, образовательных и инклюзивных форм работы с аудиторией «Пушкинской карты»;
- мониторинг потребностей и интересов аудитории 14 – 22 лет и предложение мероприятий, отвечающих этому запросу;
- расчет смет мероприятий по «Пушкинской карте» и представление на утверждение прејскуранта;
- написание технических заданий на мероприятия для аудитории 14 – 22 лет;
- учет поступивших средств в рамках проекта «Пушкинская карта»;
- учет проданных билетов по «Пушкинской карте»;
- учет освоения средств по «Пушкинской карте».

Работа с «PRO.Культура.РФ»

Внедрение программы «Пушкинская карта» в деятельность библиотек и других учреждений культуры потребует от ее участников регулярного обращения к сайту «PRO.Культура.РФ», которое включает:

- работу в личном кабинете организации на портале «PRO.Культура.РФ»;
- внесение изменений в профиль организации на портале «PRO.Культура.РФ» в течение трех дней с момента вступления изменений в силу;
- заполнение карточки мероприятия на портале «PRO.Культура.РФ» в соответствии с методическими рекомендациями и техническими требованиями;
- написание анонсов мероприятий на портале «PRO.Культура.РФ», отвечающих требованиям экспертного совета;
- подбор или создание фотографий, картинок, не нарушающих авторских прав, для размещения мероприятия на портале «PRO.Культура.РФ»;
- мониторинг ушедших на модерацию мероприятий на предмет замечаний или согласования администрацией на портале «PRO.Культура.РФ»;
- внесение требуемых изменений в описание мероприятия при возврате с модерации на доработку в течение одного рабочего дня;
- взаимодействие с технической поддержкой портала «PRO.Культура.РФ» при возникновении сбоев в работе сайта.

Как привлечь владельцев «Пушкинской карты» в библиотеку?

Помочь пользователям оформить карту

С этой целью нужно распечатать более детальную инструкцию, с помощью которой сотрудник библиотеки может помочь посетителю оформить карту:

➤ **Зарегистрируйтесь на Госуслугах.** Это можно сделать с 14 лет, после получения паспорта на стартовой странице сайта.

➤ **Подтвердите учетную запись.** Теперь это можно сделать онлайн, если есть карточка банка из списка на сайте. Если нет, то придется очно обратиться на почту, в Пенсионный фонд, МФЦ или в другой центр обслуживания пользователей.

➤ **Установите мобильное приложение «Госуслуги Культура».** Оно доступно в AppStore, Google Play, AppGallery и RuStore.

➤ **Подтвердите выпуск «Пушкинской карты».** Оформить виртуальную карту «Мир» можно прямо в приложении «Госуслуги Культура» или получить пластиковую карту в отделении Почта Банка, предъявив паспорт и СНИЛС.

➤ **Выберите мероприятие из афиши в приложении или на сайте «Культура.РФ» и оплатите билет картой.** При покупке на сайте ищите кнопку «Оплатить Пушкинской картой».

Для учреждения в плане оплаты и оформления ничего не меняется в случае применения виртуальной карты вместо реальной.

Использовать привлекательные форматы мероприятий

Подростки и молодежь требуют другого подхода к подбору тематики и организации мероприятий. Это сложная целевая аудитория, которая предпочитает самостоятельное творчество, минимальное вмешательство в процесс и не прощает мероприятий, сделанных «для галочки» или «на коленке». Конкуренция за время этой аудитории ожесточенная, и завладеть их вниманием можно, только, если хорошо разбираться в их интересах и загореться их увлечениями. Опытные сотрудники советуют:

1. Нужно задействовать молодых специалистов. Они понимают запросы целевой аудитории и смогут предложить подходящие мероприятия.

2. Можно приложить бонус к билету, к примеру, открыть доступ к закрытому онлайн-мероприятию и т. д.

3. Заключить договор о совместном проведении мероприятий, т. е. по билету на библиотечное мероприятие посетитель сможет сходить, к примеру, в музей.

4. Продлить время работы. Ведь читателям удобно, когда библиотека работает до 20 – 21 часа.

5. Необходимо модернизировать пространство. Молодежь с большой охотой придет в уютную, современную библиотеку, где можно попить кофе и посидеть с ноутбуком в зоне Wi-Fi.

6. Можно провести конкурс в социальных сетях: опубликовать фото с билетом на мероприятие и разыграть его среди читателей.

Изучите таблицу с примерами проведенных мероприятий Национальной библиотекой им. А. М. Амур-Санана Республики Калмыкия и библиотеками других регионов. Создайте из числа сотрудников рабочую группу и пригласите к участию активистов из воспитанников, учащихся школ, студенческого совета ближайшего вуза, локальных блогеров и другую молодежь. Они отметят идеи, близкие ровесникам, а библиотекари приведут их в соответствие с бюджетом или уставной деятельностью.

Примеры проведенных мероприятий по «Пушкинской карте»

№ п/п	Название	Описание	Стоимость билета (руб.)
1.	Игра-расследование в форме квеста «Наследники Шерлока Холмса».	Командная игра, задания в которой составлены, исходя из сюжета об известном сыщике.	150
2.	Интеллектуальная игра «Как много книг вокруг» в формате «60 секунд»: вопрос – ответ.	Правила игры соответствуют правилам «60 секунд», вопросы из области литературы.	100
3.	Интеллектуальная библиографическая игра «Теликмент».	Игра учит участников ориентироваться среди и словарей и справочников.	100
4.	Иммерсивная игра «Сказка открывает мир» по мотивам литературного произведения.	Видеоигра, которая переносит игроков в альтернативный мир, где используются методы, позволяющие ему почувствовать себя более похожим на персонажа, которого он играет.	150
5.	Игра «Загадки старого парка» в формате квест-бродилки по парку «Дружба» г. Элиста.	Задания знакомят ребят с играми их родителей, бабушек и дедушек на свежем воздухе.	300
6.	Экскурсия «По местам	Экскурсия знакомит	150

	героев калмыцких сказок и преданий» по скульптурам сказочных героев г. Элиста.	участников с героями калмыцких сказок в скульптурах города.	
7.	Экскурсия по библиотеке «Библиотечный blackout» в интригующей атмосфере жанра хоррор и мистики.	Экскурсия с элементами захватывающей игры по всем внутренним помещениям библиотеки в вечернее время.	300
8.	Литературная игра «Что в имени тебе моем?» с элементами квеста.	Вопросы викторины затрагивают имена персонажей известных книг.	200
9.	«Интересное фото».	Беседа по старым и новым фотографиям о различных регионах, о каких-то событиях и людях.	От 50
10.	Лекция «Мобильная фотография».	На лекции разъясняются все тонкости фотосъемки мобильным телефоном.	От 100
11.	Мастер-класс «Мобильная видеосъемка».	На мастер-классе рассматриваются правила съемки, поиск идей для контента, работа с самыми популярными приложениями для видеомонтажа.	От 600
12.	Мастер-класс «Народная песня».	Вместе с участниками разучиваются народные песни, некоторые виды техники исполнения.	От 100
13.	Мастер-класс «Запись голоса».	В студии звукозаписи разучиваются технологии звуковой записи сказок, песен или декламации поэтических произведений.	От 700
14.	Мастер-класс «Украшения своими руками».	Обучение участников мастерству ручного ремесла.	От 100

Как привлечь внимание к мероприятиям по «Пушкинской карте»?

«Пушкинская карта» активно продвигается на федеральном уровне, но этого бывает недостаточно. Аудитория карты обладает выборочным вниманием и не акцентирует его на государственных проектах, а до мест

присутствия молодежи эта реклама иногда не доходит. Однако общий информационный фон поможет продвинуть программу в массы с меньшими затратами, если следовать простым правилам.

Использование фирменного брендбука

Обязательно используйте фирменный брендбук, размещенный на сайте программы «Пушкинская карта». Потому что узнаваемый стиль создаст взаимодействие с централизованной рекламой и поможет людям ассоциировать вас с проектом, о котором они слышали. Для этого скачайте ниже основные элементы брендбука: логотип, шрифты, цветовые решения.

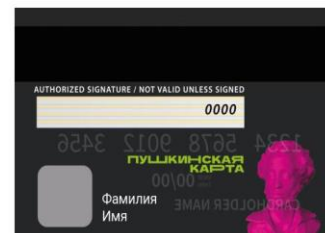
Полный комплект всех материалов можно скачать на сайте. Там имеются исходные psd-файлы и векторные изображения, разноцветные бюсты, анимационные эффекты и баннеры.

Правильно использовать элементы «Пушкинской карты» поможет брендбук – правила по использованию визуального стиля.

Логотипы



Макеты карты



Гипсовый бюст



Реклама

Продвинуть ваши мероприятия поможет реклама, которая включает в себя:

- разработку электронных рекламных материалов (постов, обложек, афиш, видеороликов, сторис) с учетом брендбука «Пушкинской карты»;
- публикации на официальном сайте афиши мероприятий по «Пушкинской карте»;
- публикация и распространение в социальных сетях информации о мероприятиях учреждения по «Пушкинской карте» с соблюдением закона о рекламе;
- согласования со средствами массовой информации (СМИ) их присутствия на мероприятиях по «Пушкинской карте» или заочного освещения такой работы в их изданиях;

Создавайте интересные посты о тех праздниках, квестах, квизах, которые библиотека планирует провести или уже провела, разместите на сайтах и страницах социальных сетей. Дополните их восторженными отзывами участников мероприятий и захватывающими фотографиями.

В приложении к данному пособию приведены сценарии наиболее популярных мероприятий, проведенных Национальной библиотекой им. А. М. Амур-Санана в 2022 – 2023 гг. Надеемся, что они помогут вам разработать аналогичные игры и квесты, которые будут интересны вашим читателям.

Желаем успешной работы в программе «Пушкинская карта»!

Приложение 1. Образец договора на настройку платежной системы ВМузей

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ДОГОВОР № YJISCJNTIPJR	
г. Санкт-Петербург	«08» декабря 2023 года

Общество с ограниченной ответственностью «БИНБРЭЙН», именуемое в дальнейшем «Лицензиар», в лице Генерального директора (Леонтьева Надежда Алексеевна), действующего на основании Устава, с одной стороны и

именуемое в дальнейшем «Лицензиат», в лице Директора действующего на основании Устава, с другой стороны, совместно именуемые Стороны, заключили настоящий Договор (далее – «Договор») о нижеследующем:

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

1.1. Лицензиар предоставляет Лицензиату в порядке, предусмотренном настоящим Договором, право использования на условиях простой (неисключительной) лицензии (далее – Простая лицензия) программного обеспечения «Административная панель управления продажами билетов на сайте vmuzeey.com» (далее – ПО) с целью организации продажи Лицензиаром электронных билетов по программе социальной поддержки молодежи в возрасте от 14 до 22 лет для повышения доступности организации культуры в рамках утвержденного Постановления Правительства №1521 от 8 сентября 2021 года или иного документа, регулирующего условия участия в программе «Пушкинская карта» – (далее «Пушкинская карта»), создаваемых Лицензиатом на сайте по адресу: <https://organization.vmuzeey.com/>.

1.2. Лицензиар подтверждает факт наличия у него прав на результат интеллектуальной деятельности в отношении предоставляемого ПО и гарантирует свою правомочность предоставлять оговоренные в договоре права на ПО.

2. ПОРЯДОК ПЕРЕДАЧИ ЛИЦЕНЗИИ

2.1. Лицензиар предоставляет Лицензиату Простую лицензию по Акту приема-передачи прав на использование ПО (далее – «Акт приема-передачи прав»), являющемуся неотъемлемой частью Договора – Приложении № 3 к Договору.

2.2. В Акте приема-передачи прав Стороны указывают количество Простых лицензий, наименование организации, для которой предоставляется Простая лицензия, срок действия Простых лицензий, уникальный идентификатор Лицензиата. По настоящему договору передается одна Простая Лицензия.

2.3. При необходимости Лицензиат направляет Лицензиару заявку на получение дополнительных экземпляров Простых лицензий, составленную в простой письменной форме, с указанием учреждений, для которых предоставляется Простая лицензия. Заявка подписывается лицом, уполномоченным на представление интересов Лицензиата в отношениях с третьими лицами, с приложением документа, подтверждающего такие полномочия. Заявка должна быть сделана путем направления письменного или факсимильного сообщения в любой рабочий день в течение срока действия Договора.

2.4. Подписывая настоящий Договор, Лицензиат выражает свое согласие с условиями документов, передаваемых Лицензиату при подписании Договора: Политика

Лицензиар _____	Лицензиат _____
-----------------	-----------------

конфиденциальности (размещена по адресу: <https://vmuzei.com/documents/privacy-policy.pdf>).

3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СТОРОН

3.1. Лицензиат вправе использовать ПО следующими способами:

- воспроизводить ПО;
- адаптировать ПО, то есть вносить в ПО настройки, осуществляемые исключительно в целях обеспечения функционирования ПО на технических средствах (оборудовании) Лицензиата или под управлением конкретных программ Лицензиата;
- передавать третьим лицам на основании сублицензионных договоров Простые лицензии в случае получения письменного согласия Лицензиара. Письменное согласие Лицензиара предоставляется на основании письменного запроса Лицензиата с указанием наименований, срока действия Простых лицензий, наименований третьих лиц, которым будут переданы Простые лицензии.

3.2. Лицензиат не имеет права:

- передавать кому-либо Простую лицензию на ПО (запрет на распространение) без получения письменного согласия Лицензиара;
- производить декомпиляцию ПО (запрет на декомпиляцию);
- производить модификацию ПО (запрет на модификацию) или привлекать третьих лиц для осуществления модификации;

3.3. Передача прав на использование ПО от Лицензиара Лицензиату происходит в момент подписания Акта приема-передачи прав.

3.4 Лицензиар имеет право приостановить продажу билетов по Пушкинской карте на свое усмотрение.

4. СОДЕРЖАНИЕ ЛИЦЕНЗИИ И ГАРАНТИИ ПО ДОГОВОРУ

4.1. Простая лицензия, предоставляемая по настоящему Договору, действует в отношении всего содержимого ПО, в частности, в отношении:

- программ для ЭВМ, обеспечивающих функционирование ПО;
- дизайна (графики, расположения элементов оформления ПО и т.п.);
- всех иных элементов ПО, в том числе изображений, фонограмм, текстов.

4.2. Лицензиар гарантирует, что он является надлежащим правообладателем на все в совокупности и каждый в отдельности из перечисленных в п. 4.1 настоящего Договора элементов ПО. Лицензиар гарантирует, что для передачи прав на ПО не требуется одобрение или согласие третьих лиц, а также, что в ПО не используются никакие элементы, нарушающие права третьих лиц. В случае если вышеуказанные гарантии будут нарушены, Лицензиар обязуется принять меры, которые обеспечат Лицензиату беспрепятственное использование передаваемых по настоящему Договору прав, а в случае невозможности обеспечить беспрепятственное использование передаваемых прав, возместить Лицензиату понесенные убытки, которые могут возникнуть у Лицензиата в связи с нарушением вышеуказанных гарантий.

4.3. Все спорные вопросы и претензии, которые могут возникнуть у третьих лиц к Лицензиату относительно прав на ПО, Лицензиар обязуется урегулировать самостоятельно и за свой счет. При этом Лицензиат несет полную ответственность за размещенные материалы (фотоизображения, картинки, звук, текст). В случае поступления претензий в сторону Лицензиара от третьих лиц, не связанных с правами на ПО, Лицензиат урегулирует такие претензии за свой счет и своими силами, включая требования касающиеся авторского права и интеллектуальной собственности, если такая

Лицензиар _____

Лицензиат _____

претензия явилась требованием третьей стороны, в части касающейся использования любых материалов при размещении на сайте vmuzeu.com Лицензиатом. Лицензиар не размещает и не несет ответственности за любой размещаемый материал на сайте vmuzeu.com Лицензиатом при использовании ПО последним.

4.4. Права на использование ПО передаются Лицензиату в следующем порядке:

4.4.1. Лицензиар предоставляет Лицензиату доступ к ПО посредством электронной почты, указанной при регистрации последнего (или законного представителя) на сайте по адресу: <https://vmuzeu.com>, или иным способом, не противоречащим действующему законодательству, одновременно с передачей подписанного Лицензиаром Акта приема-передачи прав Лицензиату. Подписание Сторонами Акта приема-передачи прав Лицензиату подтверждает надлежащую передачу записи содержимого ПО от Лицензиара Лицензиату;

4.4.2. Лицензиат обязан подписать и предоставить Лицензиару в десятидневный срок Акт приема-передачи прав на использование программного обеспечения или письменно сообщить Лицензиару о причинах отказа от подписания указанного Акта приема-передачи прав на использование программного обеспечения. В случае, если Лицензиат подписал договор, но не подписал Акта приема-передачи прав в десятидневный срок, то такой Акт приема-передачи прав считается подписанным Сторонами.

4.4.3. После подписания Акта приема-передачи прав на использование программного обеспечения Простая лицензия считается принятой к использованию Лицензиатом и ПО используется на условиях «as is» (рус. «как есть»). Лицензиар не несет ответственность за возникшие не по его вине любые виды потерь, прямые или косвенные убытки, связанные с использованием или невозможностью использования ПО, не принимает претензии к функционированию ПО и его несовместимости с конкретной конфигурацией аппаратных и программных средств вычислительной техники Лицензиата.

4.5. Техническая поддержка ПО, включая, но не ограничиваясь предоставлением консультаций, обновлением версий, модификацией и адаптацией ПО, осуществляется по запросу Лицензиата.

4.6. Порядок и правила возврата описаны в Приложении №4 – «Правила и порядок особенностей возвратов билетов».

5. СРОК ДОГОВОРА И ТЕРРИТОРИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ

5.1. Договор вступает в силу с даты его подписания обеими Сторонами (но не ранее 1 января 2024 года) и действует до 31 декабря 2024 г. Дата подписания Договора Сторонами указана в правом верхнем углу на первой странице Договора. Со дня вступления в силу Договора все предыдущие письменные и устные соглашения, переговоры и переписка между Сторонами, касающиеся настоящего Договора, теряют свою силу.

5.2. Территорией, на которой допускается использование Простой лицензии, является **Российская Федерация**.

5.3. Документы, переданные при использовании электронной связи, а также электронные копии и ксерокопии документов, имеют юридическую силу и признаются сторонами, до замены их на оригиналы указанных документов.

6. ПОРЯДОК ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СТОРОН

6.1. ПО предоставляется Лицензиату с целью организации электронной торговой площадки по продаже Лицензиаром электронных билетов, размещенных Лицензиатом при использовании ПО.

6.2. Лицензиар производит бронирование, формирование билета и осуществляет информирование конечных покупателей билетов с надлежащим качеством, в

Лицензиар _____

Лицензиат _____

надлежащие сроки в соответствии с условиями Договора в электронной форме на основе билетной информации размещенной Лицензиатом.

6.3. Ежемесячно не позднее 15 числа каждого месяца Лицензиар размещает отчет о проданных билетах по форме, приведенной в Приложении № 1 к Договору, в административной панели организации. Оригинал отчета о проданных билетах, посредством Системы ЭДО, Лицензиар направляет Лицензиату ежемесячно не позднее 25 числа каждого месяца. Датой исполнения указанного обязательства является дата отправки.

Стороны пришли к соглашению, принимать электронные документы, переданные через систему электронного документооборота (Система ЭДО) и подписанные усиленной квалифицированной электронной подписью (УКЭП). Под электронным документом понимается документ, созданный в электронной форме без предварительного документирования на бумажном носителе, подписанный УКЭП в порядке, установленном законодательством Российской Федерации. Стороны признают электронные документы, заверенные УКЭП, при соблюдении требований Федерального закона от 06.04.2011 № 63-ФЗ "Об электронной подписи" юридически эквивалентным документам на бумажных носителях, заверенным соответствующими подписями и оттиском печатей Сторон. При использовании Системы ЭДО, Стороны обеспечивают конфиденциальность и безопасность персональных данных в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ "О персональных данных" и Федеральным законом от 27.07.2006 № 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации".

Идентификатор ЭДО в Контур Диадок: 2BM-7814779935-781401001-202201280859354394261

Идентификатор ЭДО в СБИС(Тензор): 2BE6a331c29499947ddbf5ca05b4324f586

Наш ИНН/КПП: 7814779935 / 781401001

ООО "БИНБРЭЙН"

6.4. На основании отчета, указанного в пункте 6.3 Договора, Лицензиар перечисляет Лицензиату сумму за проданные билеты в соответствии с формулой п-4.9%, где п – номинальная стоимость билета, установленная Лицензиатом при использовании ПО, 4,9% – вознаграждение Лицензиара с включенными компенсациями за интернет-эквайринг за реализованные билеты, и отдельно учитывая компенсацию услуг интернет-эквайринга по ранее купленным билетам и в последующем возвращенных (компенсация удержанной комиссии банка за интернет-эквайринг по реализованным билетам и в последующем возвращенным – возмещается Лицензиару 4,9% с суммы возвращенных билетов).

В случае если вознаграждение Лицензиара за проданные билеты составляет менее 249 рублей за отчетный период или отсутствуют продажи, Лицензиат на основании «Отчета (акта выполненных работ/услуг) о реализованных билетах по программе пушкинская карта» уплачивает Лицензионный сбор 249 рублей за минусом вознаграждения Лицензиара. В случае если вознаграждение Лицензиара более или равно 249 рубля за отчетный период, то Лицензионный сбор Лицензиатом не уплачивается.

Если вознаграждение Лицензиара за отчетный период составило менее 249 рублей, то Лицензиат, на основании отчета Лицензиара, размещенного в «Административной панели управления продажами билетов на сайте vmuzeu.com» и после получения полного расчета, перечисляет в течение 5 рабочих дней вознаграждение Лицензиару по указанному в настоящем договоре реквизитам на основании Отчета (акта выполненных работ/услуг) о реализованных билетах по программе Пушкинская карта – Приложение №1.

Любые комиссии банков, включая интернет эквайринг и иные издержки, которые могут возникнуть в связи с перечислением денежных средств Лицензиату, ложатся на Лицензиара.

Лицензиар _____

Лицензиат _____

Фискализация продажи в налоговом органе и выдача электронного кассового чека покупателю(-ям) электронных билета(-ов) осуществляется на стороне и за счет Лицензиара. Лицензиар удерживает сумму вознаграждения по соответствующему Отчетному периоду из денежных средств, подлежащих перечислению Лицензиату, указывая сведения о расчетах в отчете. Перечисление денежных средств, вырученных с продажи билетов, производится Лицензиаром ежемесячно не позднее 10 числа каждого месяца. В случае, если 10 число месяца следующего за отчетным является праздничным или выходным днем, то оплата переносится на первый рабочий день после 10 числа. Документы, переданные факсимильной, электронной связью, а также ксерокопия документов, имеют юридическую силу и признаются сторонами, до замены их на оригиналы указанных документов.

6.5. В случае несвоевременной оплаты вознаграждения и/или не подписания закрывающих документов в ЭДО, Лицензиар имеет право приостановить доступ к продажам по Пушкинской карте.

6.6. Все платежи по Договору производятся в рублях Российской Федерации безналичным переводом на счет Лицензиата. НДС не облагается на основании п. 2 ст. 346.11 НК.

6.7. Датой перечисления считается дата списания денежных средств с расчетного счета Лицензиара.

6.8. Порядок взаимодействия Лицензиара с конечными покупателями билетов, в том числе в части взимания комиссии, обработки персональных данных физических лиц является предметом соглашений между Лицензиаром и конечным покупателем и не является предметом настоящего Договора.

7. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН

7.1 В случае невыполнения сроков перечисления денежных средств Лицензиат вправе требовать от Лицензиара выплаты неустойки в размере 0.05% от суммы, подлежащей оплате, за каждый календарный день просрочки, но всего не более 5% от суммы, подлежащей оплате.

7.2. Лицензиат по письменному требованию Лицензиара обязан компенсировать Лицензиару расходы по урегулированию спора с конечными покупателями билетов, возникших в результате предоставления Лицензиатом недостоверных сведений.

7.3. Неустойки и штрафы, указанные в Договоре, подлежат оплате только на основании письменной обоснованной претензии заинтересованной Стороны.

8. ДЕЙСТВИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ НЕПРЕОДОЛИМОЙ СИЛЫ (ФОРС-МАЖОР)

8.1. Стороны освобождаются от ответственности за невыполнение или ненадлежащее выполнение какого-либо из пунктов Договора, если это невыполнение явилось следствием причин, находящихся вне сферы контроля не выполняющей обязательства Стороны, в частности, следствием войн, военного времени, военного положения, эпидемий и пандемий, эмбарго, гражданских волнений, террористических актов, пожаров, наводнений, землетрясений, решений и действий государственных органов власти, органов местного самоуправления, забастовок (далее именуемых «форс-мажорными» обстоятельствами), аварий, повлекших за собой нарушение целостности сети Лицензиара, отключение электропитания активного оборудования сети Лицензиара, но не ограничивающихся ими, на период, начинающийся с момента объявления не выполняющей свои обязательства Стороной о «форс-мажорных» обстоятельствах и заканчивающийся с прекращением действия «форс-мажорных» обстоятельств.

8.2. Если какое-либо из перечисленных обстоятельств непосредственно повлияло на выполнение обязательств в течение срока, указанного в Договоре, то этот срок

Лицензиар _____

Лицензиат _____

продлевается на время действия указанных обстоятельств путем заключения дополнительного соглашения к настоящему договору.

8.3. Сторона, которая не в состоянии выполнить свои обязательства, должна уведомить другую Сторону в письменной форме или посредством электронной связи о начале, ожидаемом сроке действия и прекращении указанных выше обстоятельств, с предоставлением соответствующего документа (если такой документ представлен любым органом Государственной власти), подтверждающего возникшие обстоятельства форс-мажора, выданного уполномоченным органом. В противном случае такая Сторона теряет право ссылаться на указанные обстоятельства.

9. УРЕГУЛИРОВАНИЕ СПОРОВ

9.1. Все споры, возникающие в связи с Договором, будут разрешаться Сторонами путем переговоров и в претензионном порядке. Сторона, получившая претензию, обязана дать на нее письменный ответ в срок, не превышающий 10 (Десять) рабочих дней с момента получения такой претензии.

9.2. К настоящему Договору и всем отношениям, связанным с использованием ПО, подлежит применению право Российской Федерации и любые претензии или иски, вытекающие из настоящего Договора или использования ПО, должны быть поданы и рассмотрены в судебном порядке, согласно законодательству Российской Федерации.

10. УСЛОВИЯ РАСТОРЖЕНИЯ НАСТОЯЩЕГО ДОГОВОРА

10.1. Договор может быть расторгнут по взаимному согласию Сторон до истечения срока действия последней из переданных по нему Простых лицензий. В этом случае условия досрочного расторжения оговариваются Сторонами в Соглашении о расторжении.

10.2. В случае нарушения какого-либо условия Договора Лицензиатом (Лицензиаром). Лицензиар (Лицензиат) вправе расторгнуть Договор путем направления письменного уведомления о расторжении Договора до истечения срока действия последней из переданных по нему Простых лицензий. В этом случае Договор считается расторгнутым по истечении 30 (Тридцати) календарных дней с момента получения уведомления о расторжении, и Лицензиат лишается переданных ему по настоящему Договору прав и обязуется возвратить Лицензиару всю документацию, связанную с ПО и переданную Лицензиату, уничтожить все имеющиеся копии ПО, а также, при необходимости, деинсталлировать ПО.

10.3. С момента расторжения Договора Лицензиар прекращает хранение какой-либо информации, относящейся к Лицензиату.

11. ПРОЧИЕ УСЛОВИЯ

11.1. Использование ПО на условиях и способами, не предусмотренными настоящим Договором, возможно только на основании отдельного соглашения с Лицензиаром.

11.2. Все дополнения, изменения и приложения к Договору имеют силу только в том случае, если они оформлены в письменном виде и подписаны уполномоченными представителями обеих Сторон. Все приложения и дополнения к настоящему Договору являются его неотъемлемой частью.

11.3. Стороны обязаны уведомлять друг друга об изменении организационно-правовой формы, наименования, банковских, почтовых и иных реквизитов. Подписание дополнительного соглашения к Договору не требуется. Исполнение обязательств по прежним реквизитам до даты получения Стороной указанного уведомления является надлежащим.

Лицензиар _____

Лицензиат _____

11.4. Любые уведомления или сообщения в связи с Договором должны быть оформлены в письменном виде. Уведомления или сообщения могут быть отправлены:

- курьерской (почтовой) службой на адрес для корреспонденции, указанный в разделе 12 Договора;
- по электронной почте на адреса представителей Сторон, указанные в Договоре;
- посредством ЭДО (электронного документооборота)

11.5. Также Лицензиат дает свое согласие, на передачу данных билетной информации всем заинтересованным организациям, участвующим в реализации программы социальной поддержки молодежи в возрасте от 14 до 22 лет для повышения доступности организаций культуры в соответствии с Постановлением Правительства №1521 от 8 сентября 2021 года.

11.5.1. Лицензиат настоящим уведомлен и соглашается, что при установке ПО ему будут автоматически подобраны и установлены дополнительные компоненты (виджеты, дополнения) для ПО, осуществляющие взаимодействие с популярными социальными сетями, почтовыми сервисами и другими инструментами, требующиеся при работе ПО, при этом такой подбор осуществляется полностью автоматически и без передачи данных за пределы устройства Лицензиата. Лицензиат также уведомлен и соглашается, что при установке ПО ему могут быть установлены дополнительные программы, необходимые для полноценной реализации отдельных функции программы социальной поддержки «Пушкинская карта».

11.6. К Договору прилагаются и являются его неотъемлемой частью:

- Приложение № 1 – Образец отчета о проданных билетах.
- Приложение № 2 – Образец электронного билета, порядок покупки билетов.
- Приложение № 3 – Акт приема-передачи прав на использование программного обеспечения.
- Приложение № 4 – Правила и порядок особенностей возвратов билетов

12. АДРЕСА, БАНКОВСКИЕ РЕКВИЗИТЫ И ПОДПИСИ СТОРОН

Лицензиар: ООО «БИНБРЕЙН»

Лицензиат:

ИНН: 7814779935

КПП: 781401001

ОГРН: 1207800109791

Юридический/почтовый адрес: 197183,
г. Санкт-Петербург, Приморский
проспект д. №43, помещение 9Н, офис
№1

Телефон: 8 (812) 987-75-40

р/с 40702810132410006523

ФИЛИАЛ «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ»

АО «АЛЬФА-БАНК»

к/с: 30101810600000000786

БИК: 044030786

Электронный адрес:

supportmuseum@vmuzey.com

Генеральный директор:

Леонтьева Надежда Алексеевна

Лицензиар _____

Лицензиат _____

Приложение 2. Сценарий ночной экскурсии

«БИБЛИОТЕЧНЫЙ BLACKOUT»:

Ночная экскурсия по библиотеке

Категория: учащиеся старших классов, студенты.

Возрастные ограничения: 14.

Краткое описание:

Экскурсия в форме увлекательной квест-игры с элементами мистики и таинственности.

Полное описание:

Экскурсия по главной библиотеке республики стартует после захода солнца. Всё путешествие проходит в интригующей атмосфере жанра хоррор (Э. По, С. Кинг, Б. Стокер) и мистики (В. Жуковский, А. Пушкин, Н. Гоголь), что завораживает и щекочет нервы, чем привлекает интерес молодежи.

Во время этой экскурсии для гостей будут открыты многие двери, куда ещё не ступала нога читателя. Они смогут заглянуть в закрытые книгохранилища, узнают, что они различаются по назначению и характеру использования.

Выполняя интеллектуальные задания, участники проходят через таинственные лабиринты, о которых знают только старожилы библиотеки. Самостоятельно пройти этим маршрутом не получится, так как без опытного гида здесь точно не обойтись.

Цель: пропаганда и продвижение чтения среди молодежи; знакомство их с библиотечным пространством.

Цена билета: 300 рублей.

Продолжительность экскурсии: 2 часа.

Количество игроков: не менее 10 человек.

Задействованные территории: помещение БУ РК «Национальная библиотека им. А. М. Амур-Санана»: фойе, буфет, пресс-центр, отделы: Отдел естественнонаучной и технической литературы, Информационно-библиографический отдел (подсобное помещение), Отдел литературы на иностранных языках, Отдел основного книгохранения и организации фондов.

Инвентарь для игры:

Оборудование для команды:

- маршрутный лист по станциям (карта);
- номера участников на бейджах – 15 шт.;
- одноразовые медицинские комбинезоны – 15 шт.

Оборудование для организаторов:

- костюм и маска для ведущего – 1 шт.;
- костюмы и маски для организаторов на станциях – 3 шт.

Оборудование для персонажей:

- костюм и маска Дракулы – 1 шт.;
- костюм и маска Пеннивайза – 1 шт.;
- костюм и маска Ганнибала Лектора – 1 шт.

Смета расходов

№ п/п	Название	Цена	Количество	Сумма
1.	Карнавальные маски «Игра в кальмара» (4 штуки в упаковке)	399	1 уп.	399
2.	Карнавальная маска Пеннивайз	324	1 шт.	324
3.	Карнавальная маска Дракула	449	1 шт.	449
4.	Сахар	50	2 кг	100
5.	Сода	28	1 уп.	28
6.	Медицинские комбинезоны	149	15	2235
	Итого:			3535

Оборудование для станций: названия станций, распечатанные на листах А4 – 9 штук: «Ярмарка», «Иван Купала», «Майская ночь», «Грамота», «Рождество», «Месть», «Шпонька», «Место».

Для Станции 1: маленькие и средние плюшевые игрушки, книга Стивена Кинга «Кладбище домашних животных».

Для Станции 2: куклы, набор чайных пар для кукол.

Для Станции 3: сахарные леденцы, иголки – сделать леденцы дома, иголки принести из дома.

Для Станции 4: распечатать листы А4 с цитатой – 10 шт.: «Будьте, осторожны, со, своими, желаниями, –, они, имеют, свойство, сбываться».

Для Станции 5: купить красный надувной шарик.

Для Станции 6: ББК.

Для Станции 7: камушки 20 штук (по 20 на команду).

Для Станции 8: канат, красный скотч.

Для Станции 9: распечатать рисунок «чертики» – 16 штук с правильными и неправильными ответами.

Сценарий игры (составитель Безидеева М. Н.)

Ход мероприятия: Ведущий встречает команду на улице у входа в подвал библиотеки, они спускаются вниз по лестнице, заходят в помещение, ведущий объясняет правила игры, вручает маршрутный лист.

Ведущий: Здравствуйте! Я приветствую первых участников квест-игры «Библиотечный BlackOut»! Меня зовут «Господин Ведущий» и сейчас я расскажу Вам о правилах игры:

Ваша команда подвергнется жёстким пыткам и испытаниям! Ха-ха-ха! *(Ведущий смеётся.)* Конечно же, я шучу! Сегодня от Вас потребуются скорость, мастерство, острота ума и отличное настроение!!!

Итак, перед Вами карта со станциями *(вручает команде карту)*, на каждой станции вас ждут задания. Если вы не справитесь с заданием, то вас ждут дополнительные испытания. Даю подсказку: названия станций помогут вам в финальном испытании. Путь к каждой станции проложен знаками, которые вы должны сами отыскать.

Скажите, как будет называться ваша команда?

(Игроки советуются, отвечают Ведущему.)

Ведущий: Итак, возьмите вашу карту и посмотрите, куда мы должны сейчас направиться. Увидели ли вы какие-нибудь обозначения по сторонам?

(Игроки смотрят по сторонам, видят знаки, бегут к станции № 1, там их встречает организатор – Марина.)

Станция № 1 «Ярмарка» (помещение отдела основного книгохранения и организации фондов)

(Ведущий получает карточку от организатора и зачитывает игрокам задание.)

Ведущий: Дорогие игроки, обратите внимание, вы находитесь в помещении отдела книгохранилища. Перед Вами стеллажи с книгами, которые хранятся очень много лет. Как вы думаете для чего?

(Игроки отвечают.)

Ведущий: Правильно, для хранения книжного фонда и для запросов посетителей библиотеки. Внимание, вопрос! Отдел книгохранения можно сравнить с кладбищем книг. Один очень известный автор писал о кладбище. Сам автор объявил это произведение самой страшной работой. Назовите автора и название произведения и найдите эту книгу на полках стеллажей. *(Ответ: Стивен Кинг «Кладбище домашних животных».)*

(По стеллажам расставить мягкие игрушки животных, только в одном месте на стеллаже вставить книгу Стивена Кинга. Игроки называют автора и название произведения, находят книгу, бегут на станцию № 2.)

Станция № 2 «Иван Купала» (буфет)

(В буфете столы, за столами сидят куклы, на столах чайные пары.)

Ведущий: Для того чтобы получить подсказку к следующей Станции, вашей команде необходимо найти в этой комнате знаки, их будет ровно 10 штук.

(Участники ищут фигуры, с этими фигурами направляются на станцию № 3.)

Станция № 3 «Майская ночь» (пресс-центр)

Ведущий: Вы нашли фигуры, на столах вы видите застывшую карамель с вашими фигурами и иголку. Задача – вырезать нужную форму так, чтобы не сломать её.

(Участники приступают к игре в соты.)

Дополнительное испытание для не прошедших игру в соты (необходимо отгадать загадку от Господина Ведущего, назвать персонажа известного произведения):

1. Спасает мир, не выходя из школы? *(Ответ: Гарри Поттер.)*
2. Может обжить необитаемый остров? *(Ответ: Робинзон Крузо.)*
3. Заводит опасных домашних животных? *(Ответ: Рубеус Хагрид, «Гарри Поттер и узник Азкабана».)*
4. При пробуждении кажется выше ростом, чем обычно? *(Ответ: Гулливер.)*
5. Чтобы совершить подвиг, ему достаточно надеть сапоги? *(Ответ: Кот в сапогах.)*

(Когда команда в сборе, то получает ключ от Станции № 4, поднимается на лифте на 4 этаж в фойе.)

Станция № 4 «Грамота» (стеклянный мост, фойе, 4 этаж)



Ведущий: Перед вами мост с цитатой, чтобы пройти по нему, Вам необходимо собрать эту цитату в правильном порядке, тем самым открыв путь к следующей станции. Цитата взята из очень известного мистического произведения советского писателя, фрагмент эпизода этого знаменитого произведения изображён вот на этой картинке *(показывает команде картинку с фрагментом из произведения «Мастер и Маргарита»)*. Эта картинка поможет вам дать

правильный ответ. Вам нужно будет назвать автора и название произведения. Итак, приступайте!

(Цитата: «Будьте осторожны со своими желаниями – они имеют свойство сбываться». М. Булгаков «Мастер и Маргарита».)

(Когда мост собран, то команда получает ключ от Станции № 5.)

Станция № 5 «Рождество» (отдел литературы на иностранных языках)

(На этой станции их встречает клоун Пеннивайз. Пеннивайз – это персонаж из кинофильма по книге Стивена Кинга «Оно». Пеннивайз проводит испытания с командой.)



Пеннивайз с красным шариком в руках *(появляется из-за стеллажей, говорит по-маньячески протяжным голосом):* Здрааавствууууеетееее, мои мааааленькие слаааденькие детиииишки!!! Вот вы и пришли ко мне в гости сами!!! *(Смеётся.)* Сейчас мы с вами поиграем в игру. Кто не пройдет это испытание, того я съем!!! *(Злобный смех, становится на позицию спиной к команде.)*

(Ведущий получает карточку с заданием от организатора.)

Ведущий: В этом испытании клоун Пеннивайз предлагает поиграть вам в игру «Тише едешь, дальше будешь!». Перед вами площадка, очерченная с двух сторон линиями. Пеннивайз встает за одну из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией. Пеннивайз начинает говорить: «Тише едешь, дальше будешь!». Пока Пеннивайз произносит свои слова, игроки бегут в его сторону, стараясь как можно быстрее достичь полосы, за которой он стоит.

Как только Пеннивайз произнесёт слово «СТОП!», все бегущие должны замереть, Пеннивайз быстро поворачивается и смотрит, все ли успели остановиться. Если Пеннивайз заметит чье-то движение, то этот игрок выбывает из игры. Но есть одно – НО! Пеннивайз усложнил испытание, вам будут завязаны ноги, чтобы вы не могли бежать, а только прыгать.

(Те, кто не прошел испытание, остаются в кабинете с Пеннивайзом для дополнительного испытания, прошедшие участники команды остаются за дверьми и ожидают проигравших участников.)

Дополнительное испытание от Пеннивайза: участникам необходимо будет спеть песню, указанную на экране проектора.

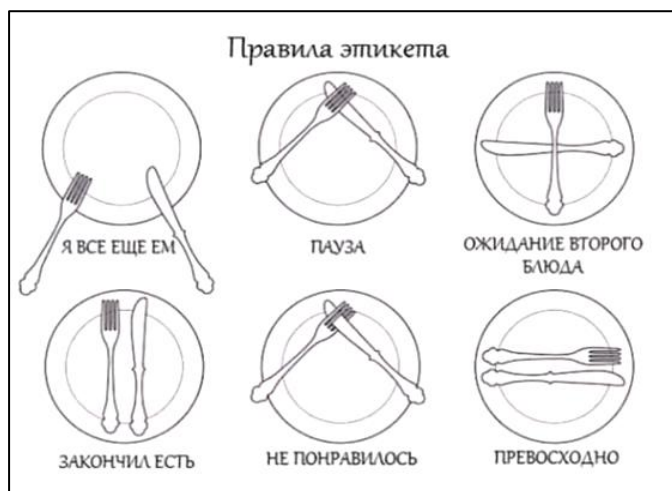
(Когда команда в сборе, то получает ключ от Станции № 6.)

Станция № 6 «Месть»

(отдел естественнонаучной и технической литературы)

(Спускаясь по лестнице из отдела литературы на иностранных языках, участники входят в отдел естественнонаучной и технической литературы. На двери конверт с заданием: «Что искать вам подскажет секретное послание под блюдом гостя, окончившего трапезу».)

В полной темноте участники должны найти включатели, чтобы включить свет в открытой читательской зоне, где находится задание.

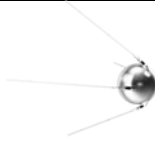


В центре зала накрыт стол: скатерть, столовые приборы и сервировка согласно этикету. Нужно определить, кто из гостей закончил есть.

Под тарелкой с правильным ответом находится зашифрованное послание с наименованием следующей локации [КНИГОХРАНЕНИЕ]. Расшифровать загадку можно с помощью ББК (№ 2 и № 3).

(Сама книга оформлена в виде «Дневника дядюшки Форда» из популярного мультсериала «Гравити Фолз», где герои находили расшифровки разных загадок. Расшифровать это послание помогут «Дневники дядюшки Форда» и знания игроков.)

№ п/п	Шифр	Что это значит?	Подсказка (больше подсказок ищите в соседней графе)	Разгадка (буква)
1.	32.971.353		108 минут	
2.	39.33			
3.	26.8		№ 1 	
4.	22.33			
5.	24		Переменный ток	
6.	39.63		Таблица / сон	

7.	22.6			
8.	32.972.11			
9.	22.3		Окна	
10.	32.972.132			
11.	28.7			
12.	22.3		Родственник? 	
13.			Всё относительно...	

По всему залу развешаны портреты учёных первооткрывателей и изобретателей. На обороте каждого портрета буква алфавита. Задание состоит в том, чтобы собрать нужные портреты в определённой последовательности.

Какие личности загаданы, можно узнать 3 способами:

- разгадав ребус;
- по наименованию рубрики / подрубрики шифра ББК;
- найти дополнительную подсказку [столбец № 5] в книжном фонде в зашифрованном разделе [№ 2 и 3].

№ п/п	Шифр ББК		Загаданная личность (ученые)	Изобретения и открытия	Буква расшифровки
1.	39.6	Космический транспорт. Космонавтика	Юрий Алексеевич Гагарин	Первый космонавт	К
2.	39.971.3 53	Глобальные компьютерные сети (Интернет и др.)	Марк Цукерберг	Американский медиамагнат, интернет-предприниматель и филантроп.	Н

				Известен как соучредитель транснациональной холдинговой компании, которая является материнской организацией Facebook, Instagram, WhatsApp и Oculus.	
3.	39.33	Автомобилестроение	Карл Бенс	Создатель первого автомобиля	И
4.	26.8	Географические науки	Николай Михайлович Пржевальский	Впервые описал природу многих районов Центральной Азии; открыл ряд хребтов, котловин и озер в Куньлуне, Наньшане и на Тибетском нагорье. Собрал ценные коллекции растений и животных; впервые описал дикого верблюда, дику лошадь, медведя-пищухода и др.	Г
5.	22.33	Электричество и магнетизм	Никола Тесла	На его счету множество гениальных изобретений, особенно в области электричества, которые изменили мир.	О
6.	24	Химические науки	Дмитрий Иванович Менделеев	Таблица химических элементов	Х
7.	39.63	Ракеты.	Сергей	Первая ракета в	Р

		Ракетостроение	Павлович Королев	СССР и первый искусственный спутник Земли	
8.	22.6	Астрономия	Галилео Галилей	Одним из первых исполь- зовал телескоп для наблюдения небесных тел. С его помощью он открыл горы на Луне. С помо- щью своего изобретения открыл четыре спутника Юпи- тера, обнаружил, что млечный путь состоит из множества звезд.	А
9.	32.972.1 1	Системное программное обеспечение (Операционные системы)	Бил Гейтс	Создатель опера- ционной систе- мы Windows, Microsoft Office	Н
10.	22.3	Физика	Исаак Ньютон	Закон всемир- ного тяготения	Е
11.	32.972.1 32	Антивирусные программы	Евгений Валентино- вич Каспер- ский	АО «Лаборато- рия Касперско- го» – междуна- родная компа- ния, специализи- рующаяся на разработке сис- тем защиты от компьютерных вирусов, спама, хакерских атак и прочих киберуг- роз. Компания ведёт свою дея- тельность более чем в 200 странах и терри- ториях мира.	Н
12.	28.7	Биология чело-	Чарльз	Происхождение	И

		века. Антропология	Дарвин	видов путем естественного отбора. Автор гипотезы происхождения человека путем эволюции из обезьяноподобного предка.	
13.	22.3	Физика	Альберт Эйнштейн	Создатель общей теории относительности. Предположил, что все тела не притягивают друг друга, а искривляют окружающее пространство и время.	Е

(После прохождения станции № 6 участники через балкон бегут к станции № 7, где их ожидает Граф Дракула.)

Станция № 7 «Шпонька»

(отдел естественнонаучной и технической литературы, соседний кабинет)

(На этой станции команда встречается с Дракулой. «Дракула» – персонаж одноименного произведения Брэма Стокера.)

Ведущий: Перед вами вампир-аристократ граф Дракула. Граф Дракула предлагает вам сыграть в игру под названием «Кганбу». У команды и Дракулы есть по 10 шариков / камней / мелких предметов. Первый игрок садится перед Дракулой, оба берут в руку несколько камней, сжимают её, а затем протягивают вперёд. Дракула должен угадать четное или нечетное количество камней лежит в руке игрока. Если он угадывает, то забирает у игрока столько камней, сколько держит сам. И наоборот – если не угадывает, отдаёт столько камней, сколько держит сам. Каждый участник по очереди садится к Дракуле и играет с ним до тех пор, пока не победит тот, у кого по итогу окажется 20 камней.

(Игроки играют с Дракулой и бегут к станции № 8.)

Станция № 8 «Место»
(коридорчик между отделом естественнонаучной и технической литературы и центром национальной библиографии)

(На этой станции участники встречаются с персонажем книги Томаса Харриса «Молчание ягнят» Ганнибалом Лектором.)

Ведущий: В этой камере сидит Ганнибал Лектор – персонаж книги Томаса Харриса «Молчание ягнят».

(Показывает на дверь, открывает её, и участники видят сидящего на стуле Ганнибала Лектора в смиренной рубашке.)

Ведущий: Ганнибал Лектор – серийный убийца, имеет склонность к каннибализму и является психопатом. Сейчас его отпустят на время, для того чтобы он смог сыграть с вами в игру по перетягиванию каната. Итак, правила игры: равное количество участников располагаются у разных концов каната, в данном случае ваша команда и команда Ганнибала Лектора. Посередине каната вы видите «центральную отметку», а также две боковых отметки на расстоянии 4 метров от неё. Перед началом состязания команды встают таким образом, чтобы центральная отметка находилась над проведенной на земле чертой. По моему сигналу обе команды начинают тянуть канат, стараясь достичь того, чтобы отметка пересекла черту на земле.

(Игроки бегут на финальную станцию № 9.)

Станция № 9 «Хутор»
(в подвале отдела основного книгохранения и организации фондов)

Финал: Собрать все части рассказа Н. В. Гоголя «Вечера на хуторе близ Диканьки».

Ведущий: Дорогие участники игры, поздравляю Вас! Вы – в финале!

Сейчас мы спустимся в темный, страшный, но в то же время загадочный подвал, где пройдет ваше финальное испытание! Загадка этого подвала в том, что задание для финала мне до сих пор неизвестно, и кто или что находится в этом подвале – тоже неизвестно! Давайте спустимся и узнаем!

(Команда и Ведущий спускаются в подвал, неожиданно звонит телефон, кто-то из игроков берет трубку и получает задание по телефону от Некогого Господина.)

Некий Господин (в данном случае это Н. В. Гоголь) по телефону дает задание: Здравствуйте! Ваша команда уже в подвале? Значит, Вы готовы к финальному испытанию? Тогда слушайте: я писал эту повесть у себя дома, долго писал. Книга состояла из двух частей, в каждой части по четыре рассказа. Но эти наглые чёртики украли у меня мою книгу и разбросали её в этом подвале! Пожалуйста, найдите все части книги!!!

(На полках среди книг расставлены бумажные чертики с названиями частей из книги «Вечера на хуторе...», их будет 8 штук, но чертиков

будет больше, чем 8, так как на полках будут также чертики с неправильными ответами, чтобы запутать игроков. Игроки должны найти всех правильных чертиков и отгадать название и автора произведения).

Правильные чертики:

1. *Сорочинская ярмарка;*
2. *Вечер на кануне Ивана Купала;*
3. *Майская ночь, или Утопленница;*
4. *Пропавшая грамота;*
5. *Ночь перед рождеством;*
6. *Страшная месть;*
7. *Иван Фёдорович Шпонька и его тетушка;*
8. *Заколдованное место.*

Неправильные чертики:

1. *Астрал;*
2. *Фиаско, братан!;*
3. *Мертвые души;*
4. *Ищи лучше!;*
5. *Вий;*
6. *Ты серьёзно?!;*
7. *Лузер;*
8. *Евгений Онегин.*

Финал игры: В финале организаторы встречают игроков, подводят итоги игры, благодарят участников, представляют организаторов, делают фото на память.

Приложение 3. Сценарий квеста

«ЧТО СКРЫВАЮТ ТАЙНЫ СТАРОГО ПАРКА»: квест-бродилка

Категория: учащиеся старших классов, студенты.

Возрастные ограничения: 14+.

Краткое описание: квест-бродилка с играми, заданиями и испытаниями.

Полное описание: Вашему вниманию мы предлагаем квест-бродилку по Элистинскому парку «Дружба». Парк «ДРУЖБА» считается одним из уникальных старинных парков Юга России. Прогулка по парку может быть не только полезной, но и познавательной! Участникам квеста предстоит следовать полученным инструкциям: вооружившись картой с маршрутом, игроки отправляются на увлекательные поиски, в ходе которых они узнают об основных достопримечательностях парка! И, конечно же, в конце квеста игроков ждёт заветный приз! Но чтобы его найти, придётся потрудиться и расшифровать местонахождение сундука с подарком. Данный квест – отличный шанс провести время на свежем воздухе в кругу друзей!

Цель: воспитание у подрастающего поколения чувства патриотизма, любви к родному краю; продвижение экологического просвещения среди молодежи; знакомство с пространством г. Элисты, совмещенное с проведением забытых подвижных игр на свежем воздухе.

Цена билета: 300 рублей.

Продолжительность экскурсии: 1 – 2 часа.

Количество участников: не менее 10 человек.

Задействованные территории: парк «Дружба» (территория от Вечного огня с востока и до здания бывшего кинотеатра «Дружба» с запада, от родника «Бортха» с севера до реки Элистинки с юга).

Локации:

1. Родник «Бортха» в парке Дружба (1966 год);
2. Река Элистинка (1850);
3. Дубовая роща (посадка 1853 г.);
4. Бывшее здание кинотеатра «Дружба» (1960 г.);
5. Вход в парк «Дружба» (1959 г.);
6. Парковая лестница (1958 г.);
7. Танцплощадка (1970 г.).

Смета расходов

№ п/п	Название	Цена	Количество	Сумма
1.	Канат джутовый	534	30 м	534

2.	Сладкий подарок на приз (сундучок со сладостями)	1000	-	1000
3.	Замок на сундук	229	1	229
4.	Мяч резиновый	100	1	100
	Итого:			1863

Сценарий квеста

(организаторы и участники квеста встречаются на входе в парк «Дружба»)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы предлагаем Вам отправиться по тайным местам парка «Дружба». Бродя по парку, вам предстоит пройти испытания, а именно, пройти по маршруту и собрать все тайны о достопримечательностях старого парка.

Итак, для того, чтобы вы нашли тайны, мы приготовили задания. В каждом задании будет дана картинка с изображением достопримечательности и маршрут следования к нему. На каждой локации вас будет ожидать Гид, который расскажет вам об истории достопримечательности и предложит вам сыграть в игру. Кстати, игры, которые мы сегодня для вас приготовили, тоже необычные, они взяты из детства ваших мам и пап, бабушек и дедушек.

Ну что, я вручаю вам первое задание – это старое фото достопримечательности парка, на обратной стороне изображён маршрут к нему.

Ведущий вручает команде изображение с достопримечательностью парка, на обратной стороне маршрут. Команда бежит по маршруту к локации «Вход», там их ожидает Гид.



Гид: Каждый из вас знает, где находится вход в новый парк «Дружба», но не каждый знает, что вход в старый парк «Дружба» в 1960-м году находился именно здесь! По фотографии вы можете увидеть, как время изменило пространство парка. На этом месте теперь располагается здание бывшего кинотеатра «ВДружбе» с одной стороны и здание бывшего кафе «Дружба», с другой стороны, также здесь проложили автомобильные дороги. Через дорогу вы можете увидеть декоративно-скульптурное панно «Цвети, Калмыкия!», оно было установлено в 1972 году и когда-то собой украшало вход в Парк «Дружба».

Ребята, я хочу познакомить вас с игрой моего детства. Сегодня дети предпочитают играть в компьютерные игры. Они целыми днями сидят в телефонах и планшетах. А раньше, в советские времена, школьники больше находились на улице и отдавали предпочтение подвижным забавам. Вот и сегодня я предлагаю поиграть со мной в игру на воображение под названием «Море волнуется раз».



Гид вручает участникам конверт с правилами игры. Дети читают вслух. Играют в игру.

Игра 1: Море волнуется раз.

Правила игры: Ведущий отворачивается от игроков и произносит известную считалочку: «Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри!». Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий поворачивается, обходит всех играющих, осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

После игры Гид вручает команде изображение к следующей локации. Команда бежит по маршруту к локации «Речка Элистинка», там их встречает Гид – 2.

Гид – 2: Ребята, вот вы и нашли одну из достопримечательностей парка Дружба – это речка «Элистинка». Первопоселенцы Элисты 157 лет назад начали строить свои дома именно у истоков этой речки. Элистинка берёт своё начало в городской черте Элисты и течёт преимущественно с запада на восток, впадает в реку Яшкуль, которая находится чуть выше посёлка Улан-Эрге Яшкульского района. Длина реки составляет 72 км. Как вы видите, река замусорена и заросла камышом. К сожалению, уже давно не осуществляется чистка русла и притоков речки Элистинки. Надеемся, что администрация города обратит внимание на реку и спасет её от ила, глины, мусора и камыша! Кстати, ребята, какие еще водные объекты находятся на территории Калмыкии?

Участники думают.

Гид – 2: На территории Республики Калмыкия имеются 325 водных объектов. Основные водные объекты республики, это: озеро Сарпа, озеро Маныч-Гудило, река Элиста. Также, нужно не забывать и про Каспийское море, на каспийском берегу стоит город Лагань, а в районе посёлка Цаган-Аман протекает река Волга.

Итак, закрепив знания о водных ресурсах нашей Калмыкии, и, находясь рядом с речкой, предлагаю вам сыграть в игру из детства наших родителей, это игра под названием «Ручеёк».

Вручает участникам конверт с правилами игры. Участники читают вслух. Ведущие помогают ребятам встать в ручеек. Во время игры включается музыка.

Игра 2: Ручеёк.

Правила игры: Выбирается водящий, остальные делятся на пары, и сцепляют руки. Пары встают друг за другом, образуя коридор и поднимая руки вверх. Водящий входит в образованный коридор с одного конца и двигается в другой конец коридора, по дороге выбирая себе пару.

Он берет понравившегося ему человека за руку, расцепляя стоящую пару. Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх.

Освободившийся игрок становится водящим, идет в начало «ручейка» и заходит в коридор, выбирая себе человека для пары и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока у Гида играет музыка.

После игры Гид вручает команде картинку с изображением следующей локации, на обратной стороне маршрут. Команда бежит по маршруту к локации «Дубовая роща», там их ожидает Гид – 3.

Гид – 3: Ребята, ваш маршрутный лист привёл вас в Дубовую рощу. Первые посадки деревьев были сделаны здесь в 1853 году. Так было положено начало созданию Парка «Дружба». На сегодняшний день здесь сохранилось всего 33 дуба. Среди этих дубов выделяется особенно один – он самый красивый, высокий и мощный. Этому дубу-великану в этом году исполнится – 169 лет! Он является старожилом парка. Диаметр его ствола – 90 см, а диаметр кроны – 12 метров. Ребята, назовите еще одно дерево в нашей республике, которое в 2019 году заняло 1 место. (*Одинокий тополь*). А теперь задание!

Игра 3: Лабиринт.

При помощи верёвки создаётся лабиринт между деревьями. Игрокам необходимо пройти сквозь сложный лабиринт.

После прохождения испытания, Гид вручает команде картинку с изображением следующей локации, на обратной стороне маршрут.

Команда бежит по маршруту к локации «Кинотеатр», там их ожидает Гид – 4.

Гид – 4: Да, именно в этом здании раньше



располагался кинотеатр «Дружба», построенный в 1958 году к юбилею 350-летия добровольного вхождения калмыцкого народа в состав России. На сегодняшний день в этом здании располагается ресторан «Жемчужный».

Следующее задание.

Игра 4: Испорченный телефон.

Правила игры: Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон. Играть в неё можно одной или двумя командами. Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот точно также передает другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

После прохождения игры Гид вручает команде изображение к следующей локации. Команда бежит по маршруту к локации «Танцплощадка», там их ожидает Гид – 5.



Гид – 5: Привет, ребята! Да, вы правильно нашли танцплощадку. Именно на этом месте в 1970-х годах она и была построена. Эта танцплощадка действует до сих пор, поэтому мы с вами сейчас потанцуем. И это будет для Вас очередным заданием.

Игра 5: Безумные танцы.

Правила игры: Ведущий будет менять правила при переключении с одной композиции на другую. Так, при звучании первой песни все танцуют, не двигая ногами. Когда музыка закончится и зазвучит вторая мелодия, всем придётся танцевать сидя. На третьей композиции участники танцуют, используя только мимику.

После танцевальной игры, команда бежит по маршруту к локации «Лестница», там их ожидает Гид – 6.

Гид – 6: Перед вами парковая лестница. Она была построена в 1958 году. Сегодня она изменила облик – её выложили керамической плиткой, исчезли некоторые украшавшие её



детали – вы их видите на представленной фотографии 1959 года. А теперь сыграем в игру!

Игра 6: Вышибалы.

Правила игры: Играющие разбиваются на две команды. Двое игроков становятся на расстоянии примерно семь – восемь метров друг напротив друга. У них мяч. Между ними передвигаются игроки. Задача первых – перебрасываясь мячом друг с другом, попадать в соперников и выбивать их из игры.

После того, как команда сыграла, Гид вручает команде маршрутный лист к следующей локации. Команда бежит по маршруту к финальной локации «Родник», там их ожидает Гид – 7.

Гид – 7: Ребята, вот вы и пришли к финальной локации. Перед вами оригинальное сооружение «Бортха» (сосуд) – своеобразный памятник роднику-основателю. Источник, у которого более ста лет назад начиналась история Элисты! Именно здесь, в пределах этой локации, вам предстоит отыскать сундучок с подарком. Но чтобы его открыть, вам понадобятся шифры на ваших картинках.



Правила игры: Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Гид держит в сложенных ладонях ключ (или шифр) от сундука. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою. Задача Гида – незаметно вложить «ключик или шифр» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!». После этого игрок, которому достался предмет, встаёт и открывает сундук.

Финал игры: Организаторы благодарят участников квеста за игру, делают общее фото на память. Участники открывают сундучок и угощаются сладкими призами.

Список использованных источников

1. О социальной поддержке молодежи в возрасте от 14 до 22 лет для повышения доступности организаций культуры : Постановление Правительства Российской Федерации от 08.09.2021 г. № 1521 : (с изменениями на 17.02.2024 г.). – Текст : электронный // Консорциум Кодекс : Электронный фонд правовых и нормативно-технических документов : [сайт]. – URL : <https://docs.cntd.ru/document/608531284> (дата обращения : 13.06.2024).
2. Громенко, И. Работа на платформе «PRO.Культура.РФ». Разбираем важные вопросы : [презентация] / И. Громенко, И. Гокче. – Текст : электронный // PRO Культура : [сайт]. – URL : https://mcusercontent.com/a2f1257c8c165f7376303cc1c/files/d222c5ad-61eafd8ad155af7abe39/%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D0%BD%D0%B0_%D1%82%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%B9_%D0%B2%D0%B5%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%80_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B8_compressed.pdf (дата обращения : 13.06.2024).
3. Как городским и сельским учреждениям увеличить доход по Пушкинской карте в 2024 году. – Текст : электронный // Система Культура : Премиальная версия : [сайт]. – URL : https://1cult.ru/?utm_medium=refer&utm_source=www.cultmanager.ru&utm_term=10207&utm_content=art&utm_campaign=red_block_content_link_marker#/document/16/142658/dfasehlgdo/ (дата обращения : 13.06.2024).
4. Как принять участие в программе? – Текст : электронный // Пушкинская карта : [сайт]. – URL : <https://xn--80atoqz.xn--p1ai/> (дата обращения : 13.06.2024).
5. Модерация мероприятий стала жестче. Что еще изменилось в работе с Пушкинской картой. – Текст : электронный // Справочник руководителя учреждения культуры : [журнал]. – 2024. – Январь (№ 1). – URL : https://e.rukulturi.ru/1063929?utm_medium=refer&utm_source=www.cultmanager.ru&utm_term=10207&utm_content=art&utm_campaign=red_block_img_button (дата обращения : 13.06.2024).
6. Особенности оформления событий, участвующих в программе «Пушкинская карта». – Текст : электронный // PRO.Культура.РФ : [сайт]. – URL : <https://pro.culture.ru/blog/653> (дата обращения : 13.06.2024). – Дата создания : 11.05.2022.
7. Как библиотеке внедрить программу «Пушкинская карта». – Текст : электронный // Журнал «Справочник руководителя учреждения культуры». – URL : <https://www.cultmanager.ru/article/11986-kak-biblioteke-vnedrit-programmu-pushkinskaya-karta-22-m08-10> (дата обращения : 13.06.2024).
8. Пушкинская карта для учреждений культуры. – Текст : электронный // Журнал «Справочник руководителя учреждения

культуры». – URL : <https://www.cultmanager.ru/article/10207-pushkinskaya-karta-dlya-uchrejdeniy-kultury-21-m11-24> (дата обращения : 13.06.2024).

9. Пушкинская карта. Необходимые шаги со стороны Учреждений Культуры для вступления в программу субсидий и подключения возможности использования карты для своих мероприятий. – Текст : электронный. – URL : <https://sch18pskov.ru/index.php/informatsiya-o-shkole/dokumenty-oo/shkolnyj-sajt-2/2315-znakomstvo-s-programmoj-pushkinskaya-karta-pochta-bank/file> (дата обращения : 13.06.2024).

Содержание

От составителя	4
Основные положения о «Пушкинской карте».....	5
Как внедрить программу «Пушкинская карта» в библиотеке?	6
Творческие критерии Министерства культуры Российской Федерации к участникам программы «Пушкинская карта»	6
Технические критерии Министерства культуры Российской Федерации к участникам программы «Пушкинская карта»	7
Как зарегистрироваться на PRO.Культура.РФ: пошаговая инструкция	7
Выбор бюджетного способа продажи билетов.....	8
Продажа билетов онлайн	8
Очная продажа билетов	10
Как включить библиотечное мероприятие в программу «Пушкинская карта»?	11
Как определить стоимость билета.....	12
Модерация мероприятия.....	12
Как настроить платежные системы?	13
Какие документы по «Пушкинской карте» должны быть в библиотеке? ..	14
Работа с «PRO.Культура.РФ»	15
Как привлечь владельцев «Пушкинской карты» в библиотеку?	16
Помочь пользователям оформить карту	16
Использовать привлекательные форматы мероприятий.....	16
Примеры проведенных мероприятий по «Пушкинской карте»	17
Как привлечь внимание к мероприятиям по «Пушкинской карте»?	18
Использование фирменного брендбука.....	19
Реклама	20
Приложения.....	21
Приложение 1. Образец договора на настройку платежной системы ВМузей	21
Приложение 2. Сценарий ночной экскурсии.....	28
Приложение 3. Сценарий квеста	40
Список использованных источников	46

ДЛЯ ЗАМЕТОК